ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

СТРАНА ИГР

21#222
НОЯБРЬ | 2006



В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, Red Steel, Tony Hawk's Downhill Jam, Tony Hawk's Project 8, Sonic Rivals, Kingdom Under Fire: Circle of Doom, Lunar Knights, DK Bongo Blast

ОБЗОРЫ:
Paraworld, Neverwinter Nights 2, Disgaea 2: Cursed Memories, Call of Juarez, Just Cause, Guild 2, Big Brain Academy, Urban Chaos: Riot Response, Gangs of London, El Matador, FIFA 07, NBA 07, NHL 07, Crash Bandicoot 3: Warped

НА DVD: METAL GEAR SOLID 4 НОВЫЙ ТРЕЙЛЕР

РЕПОРТАЖ

Tokyo Game Show 2006

НА СЦЕНЕ – ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 3!

РЕПОРТАЖ

ВЫСТАВКА X06

ВРЕМЯ ЛЮБИТЬ XBOX 360

ОБЗОР

NEVERWINTER NIGHTS 2

FIFA 07 ОБЗОР

PARAWORLD ОБЗОР

DUNGEONS & DRAGONS СПЕЦ

RED STEEL ХИТ!?

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES ОБЗОР

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

СЭМ ФИШЕР ПРОТИВ ТЕРРОРИСТОВ

(game)land hi-fun media
9 771609 103003 21044
publishing for enthusiasts

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 208 СТРАНИЦ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ



Акелла
ЖАНР RPG
Forgotten Realms
Neverwinter Nights 2
Мир, где легенды оживают...
www.nwn2.com
Licensed by:
Hasbro
Properties Group
OBSIDIAN
entertainment
ATARI
РЕКЛАМА
PC DVD
© 2006 ООО "Акелла"
BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Germany
Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"
Акella

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

НОЯБРЬ #21(222) 2006

Слово редактора

На днях Артем Шорохов, редактор раздела видеоигр, выдал мне для рецензии Harvest Moon для консоли Nintendo DS, смесь RPG и симулятора фермера. Отложив все дела в сторону, я принялся обустраивать свой виртуальный приусадебный участок. И показал себя совершеннейшим профаном. Сначала грядку под репу вскопал строго квадратную, и мой герой не мог дотянуться рукой с лейкой, чтобы полить растения посередине. С грехом пополам спланировал свой огород правильно, но – увы – сделал его слишком большим. Герой теперь горбатится с шести утра до пяти вечера, и все равно не успевает за всем уследить.

Для разработчиков создание игр для новых игровых приставок – точно такое же освоение совершенно незнакомой территории. Никто заранее не может быть уверен в том, что действует правильно. Окажется ли уникальный боевик Red Steel, о котором мы пишем в рубрике «Хит?», такой «квадратной грядкой» или даст обильный урожай проданных копий? Смогут ли разработчики проектов для PlayStation 3 с умом освоить свой «огород»? Все прогнозы о продажах приставок на ближайшие годы из наших «Новостей» - пусть и от лица авторитетных финансовых аналитиков – сродни гаданию на кофейной гуще. Ведь о качестве первых игр для PS3 и Wii даже журналисты «СИ», лично ознакомившиеся с демо-версиями, могут судить лишь с определенными оговорками. А продажи зависят именно от этого.

Что действительно важно, так это то, что рано или поздно опыт к разработчикам придет. Пусть контроллер для Wii окажется менее удобным, чем представлялось изначально. Хидео Кодзима и Сигеру Миямото придумают, как с этим справиться. Неважно, насколько PlayStation 3 мощнее, чем Xbox 360. Питер Мулине или Кодзи Игараси сочинят что-нибудь эдакое, и геймеры просто не заметят разницу. А чуть позже любая мало-мальски серьезная студия сможет повторить их подвиги. Как и в любой ролевой игре, опыт – дело наживное. Вы часто задаете нам вопросы о том, какая приставка мощнее, перспективнее, оригинальнее. Так вот, ответы на них будут постоянно меняться – по крайней мере, в ближайшие год-два. А затем, наступив на все возможные грабли, разработчики начнут по-настоящему использовать потенциал всех трех консолей нового поколения. Тогда и станет окончательно ясен исход их противостояния.



Крупнейший в истории России конкурс для геймеров!

Подробности ищите на стр. 204.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

В НОМЕРЕ



Совсем скоро нас ждут новые приключения секретного агента Сэма Фишера. На сей раз ему предстоит побывать в шкуре самого настоящего террориста. Только заручившись полным доверием врагов, можно выведать их секреты и, в конечном итоге, нанести смертельный удар этой чуме XXI века!



DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

PARAWORLD



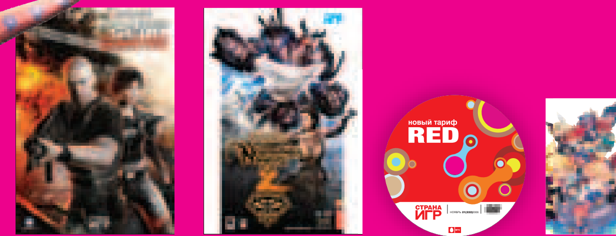
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ КУЛЬТОВОЙ ТАКТИЧЕСКОЙ RPG.

116

104

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT И NEVERWINTER NIGHTS 2
НАКЛЕЙКА: DISGAEA 2: CURSED MEMORIES



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



48

РЕПОРТАЖ

TOKYO GAME SHOW 2006



74

ХИТ?

RED STEEL (WII)



40

РЕПОРТАЖ

ВЫСТАВКА X06

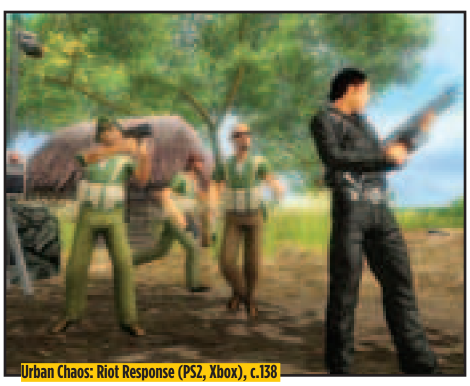

Guild 2 (PC), с. 132


Gangs of London (PSP), с.140

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ.


Call of Juarez (PC), с.124


Urban Chaos: Riot Response (PS2, Xbox), с.138


Sonic Rivals, с. 86

PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GBA

DS

PSP

XBOX 360

PLAYSTATION 3

Wii

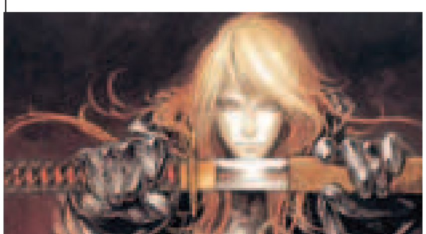
Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ГОВОРИТ ПРОДЮСЕР CASTLEVANIA

КОДЗИ ИГАРАСИ ПОДЕЛИЛСЯ ЗАМЫСЛАМИ ПО РАЗВИТИЮ ЗНАМЕНИТОГО СЕРИАЛА CASTLEVANIA

Продюсер Castlevania Кодзи Игараси не прочь выпустить для каких-либо платформ нового поколения очередную двумерную часть вампироборческого сериала. По его словам, у команды разработчиков хватает различных идей и не исключено, что в будущем нас ждут интересные анонсы. В то же время Игараси-сан отметил, что вряд ли стоит ждать новую Castlevania на PS3, X360 и Wii сразу – хотя все эти системы ему по душе, ресурсы и финансирование всегда ограничены, так что придется выбирать. Также продюсер помянул добрым словом download-сервисы всех платформ и заявил, что был бы счастлив распространять через них предыдущие части сериала Castlevania.



HL ОТПРАВЛЕНА В ЗАПАС

СТУДИЯ INCOG ОТЛОЖИЛА РАЗРАБОТКУ АМБИЦИОЗНОГО ПРОЕКТА HL ДЛЯ PSP В ДОЛГИЙ ЯЩИК.



Проект HL для PlayStation Portable студии Incognito заморожен на неопределенный срок – сообщил публике через блог Дэвид Яффе из Sony Online. Виноват недостаток ресурсов – та же Incog сейчас занимается разработкой игры WarHawk для PlayStation 3, и все ключевые сотрудники вынуждены были работать сразу на два фронта. Посмотрев на происходящее, Яффе и глава Incog Скотт Кэмпбелл решили, что ну ее к черту, эту HL. Игра отправлена на полку, где и будет прозябать, пока у разработчиков не найдутся время и силы для продолжения работы.

ЛАРА И PS3

EIDOS ВКЛЮЧИЛА ВЕРСИЮ TOMB RAIDER ДЛЯ PS3 В ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ.

Умница, красавица и обладательница от игры к игре меняющего размер бюста Лара Томбовна Крофт почтит своим присутствием консоль PlayStation 3, если верить финансовому отчету компании Eidos. В этом самом отчете в графе, относящейся к «планам на будущее», фигурируют некие «новые версии Tomb Raider, включая PS3-версию». Тот же документ позволяет утверждать, что «сонибоям» на скорое рандеву с Ларкой рассчитывать не стоит – упоминание о Tomb Raider для PS3 относится аж к 2008 финансовому году. А значит, раньше июля 2007 календарного года о новом рейде по набитым сокровищами гробницам можно даже не мечтать.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Проект Digimon World DS поплыл через Тихий океан, чтобы осенью нынешнего года появиться на прилавках американских магазинов, сообщает компания Namco Bandai. В Японии эта игра для Nintendo DS вышла под названием Digimon Story в июне.

Глава Rockstar Leeds Гордон Холл промычал нечто утвердительное по поводу задумки выпустить версию Grand Theft Auto: San Andreas для консоли PlayStation Portable. Никаких конкретных заявлений не последовало, но, видимо, нам стоит морально готовиться к анонсу чего-нибудь вроде GTA: San Andreas Stories.





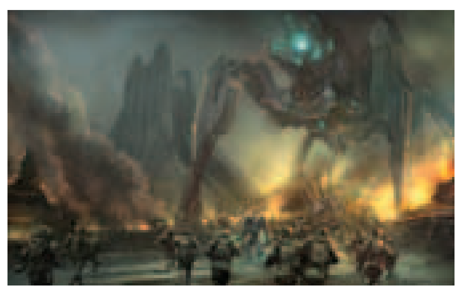
HALO-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА

РАЗРАБОТЧИКИ AGE OF EMPIRES ПО ЗАКАЗУ MICROSOFT ДЕЛАЮТ RTS ВО ВСЕЛЕННОЙ HALO.

Сериалу Halo окончательно наскучило прозябать в рамках жанра FPS, и он отправился покорять новые просторы. Как сообщает корпорация Microsoft, сейчас разрабатывается проект под названием Halo Wars. Он относится к жанру real-time strategy, выйдет только на Xbox 360 и создается студией Ensemble, которая в изготовлении RTS-шедевров набила руку еще во времена работы над Age of Empires.

Представители Microsoft свято верят, что Halo Wars придется по душе прежде всего европейским геймерам. Видимо, в их сознании прочно укоренилась мысль, что японцы любят RPG вроде Blue Dragon, американцев хлебом не корми, дай только перестрелять монстров в Halo 3, а зануды-европейцы играют исключительно в стратегии. Ладно, мы не протестуем.

Сейчас о Halo Wars достоверно известно лишь, что ее действие произойдет до событий, описанных в первой части шутера Halo. Дата выхода игры не объявлена.





ПОД ПЕРЕКРЕСТНЫМ ОГНЕМ

EIDOS И PIVOTAL ПРЕДСТАВИЛИ КОМАНДНЫЙ ШУТЕР ДЛЯ XBOX 360 И WINDOWS VISTA.

Издательство Eidos и компания Pivotal Games совместно анонсировали проект Crossfire для Xbox 360 и персональных компьютеров с операционной системой Windows Vista. По сути, это шутер с видом от первого лица, рассчитанный на двух игроков. Впрочем, наличие под боком друга или подруги со склонностью к стрельбе в виртуальных человечков хоть и желательно, но вовсе не обязательно – Crossfire, судя по всему, дозволит нам управлять обоими персонажами и в одиночку. Сюжет отдает тем же самым, чем пахнут не очень дорогие фильмы про суперсекретных агентов: «секретная служба делает то, что не могут сделать официальные лица...»; «группа тренированных одиночек....»; «никаких бумаг и предметов, которые могли бы связать их с нанимателями...». В общем, будет весело. Выход Crossfire запланирован на 2007 год, время чистить пушки.



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ SPLINTER CELL ДЛЯ X360

СЛЕДУЮЩАЯ ПОСЛЕ DOUBLE AGENT ЧАСТЬ SPLINTER CELL ВЫЙДЕТ ТОЛЬКО ДЛЯ XBOX 360.

Представители компании Ubisoft заявили, что следующая после Double Agent часть Splinter Cell выйдет только на Xbox 360. Создатели платформы из корпорации Microsoft не преминули отметить, что Сэм Фишер штурмует новую консоль из-за ее гениальности и совершенства. Глава Ubisoft Ив Жильмо сказал примерно то же самое, но в более мягких выражениях. «Мы любим Xbox 360 за то, что для нее легко делать игры. Именно поэтому мы хотим выпускать для этой системы продукты самого высокого качества». Звучит весьма странно и натянуто. Но так как у нас нет выписок о поступлениях денег на счет Ubisoft и мы не можем сказать, сколько отвалила Microsoft за эту самую исключительность, придется довольствоваться и таким объяснением.
Что касается находящейся в разработке игры Splinter Cell: Double Agent, то вы будете держать в руках этот номер «Страны Игр», когда она окажется в продаже, хотя и не для всех заявленных платформ. Напомним, что разрабатывается «Двойной Агент» в версиях для PC, PS2, X360, Xbox и Wii.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Sega приобрела у New Line Cinema и Scholastic Media права на создание игр по мотивам фильмов, которые будут сняты по книжной трилогии «Темные начала» (в оригинале – His Dark Materials) писателя Филипа Пуллмана. Первая кинолента выйдет на широкие экраны в ноябре 2007 года, подробностей об играх пока нет.

Благодаря усилиям студии Rare, вторую жизнь на платформе Xbox 360 обретет игра Banjo-Kazooie, хорошо знакомая тем, в чьем доме прижилась в свое время консоль Nintendo 64. Сведений об игре пока нет, разработчики лишь обещают нам невообразимую графику и не менее невообразимый геймплей.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ЧУТЬ-ЧУТЬ «СЛИВОК» ДЛЯ X360

ROCKSTAR НАМЕРЕНА ВЫПУСТИТЬ ДЛЯ X360-ВЕРСИИ ИГРЫ GRAND THEFT AUTO IV ДВА ЭКСКЛЮЗИВНЫХ ЭПИЗОДА.

На выставке X06 стало известно, что Rockstar подарит владельцам Xbox 360, которые не поленятся приобрести игру Grand Theft Auto IV, пару эпизодов, которых не будет в версии для PlayStation 3. Они выйдут вслед за самой игрой (сейчас появление GTA4 на обеих платформах запланирован на ноябрь следующего года) и добавят в нее «много часов геймплея». Точных данных о дополнениях, как и о самой новой GTA, пока нет.

КУПИЛ PSP? ТРЕНИРУЙ МОЗГИ!

UBISOFT ИЗДАСТ РАЗРАБОТАННУЮ SEGA ИГРУ MIND QUIZ В ЕВРОПЕ.

Издательство Ubisoft и компания Sega решили уберечь владельцев PlayStation Portable от помешательства, вызванного недостатком приличных игр для консоли, с помощью нового проекта Mind Quiz. По сути этот сборник мини-игр – калька с игр серии Brain Age, что пользуются неприличной популярностью на платформе Nintendo DS. Даже строится Mind Quiz на идеях ставшего в последнее время знаменитым доктора Кавасимы.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

PGR4 – ТЕПЕРЬ ОФИЦИАЛЬНО

BIZARRE И MICROSOFT ПРЕДСТАВИЛИ ГЕЙМЕРАМ ЧЕТВЕРТУЮ ЧАСТЬ СЕРИАЛА PROJECT GOTHAM RACING.

Недавние слухи о разработке четвертой части гоночного симулятора Project Gotham Racing (Xbox 360) благополучно подтвердились – проект обзавелся официальным трейлером от Microsoft и Bizarre. Подробностями издатель и разработчик делиться пока не спешат, не сообщают они и дату выхода PGR4. Напомним, что, по непроверенным данным, появившимся в сентябре, свидание публики с новым детищем Bizarre состоится в период с конца 2007 по первую половину 2008 года.

СЛИШКОМ РАНО ДЛЯ TOO HUMAN

ДЕННИС ДЬЯК СЧИТАЕТ, ЧТО ПОКАЗЫВАТЬ ИГРУ ПУБЛИКЕ ПОКА НЕ СТОИТ.

Глава компании Silicon Knights Деннис Дьяк объяснил, почему его любимая Too Human для Xbox 360 отсутствовала на недавней выставке X06, которую устраивала корпорация Microsoft. По словам Денниса, такое решение было принято сразу после E3, где демонстрировалась играбельная версия Too Human. Сейчас же Silicon Knights намерена прятать проект от публики, пока не сможет показать его во всей красе: с сюжетом, звуком, отполированным до блеска игровым процессом и технологическими находками.



ИХ ОТВЕТ HALO

КЕЙДЗИ ИНАФУНЕ СОЗНАЛСЯ, ЧТО ПРИ РАЗРАБОТКЕ LOST PLANET ОН ДУМАЕТ О HALO.

Продюсер Кейдзи Инафуне из компании Capcom поведал народу, чем же он вдохновляется при создании игры Lost Planet для Xbox 360. Невероятно, но факт: во время творческого кризиса Инафуне-сан вспоминает одну из любимых игр – Halo – и новое детище именует не иначе, как «наш ответ Bungie».

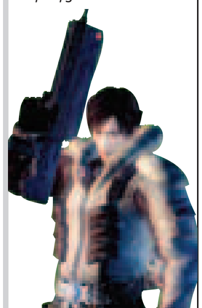
«Я очень-очень-очень хочу сделать что-нибудь такое же крутое, как Halo, – откровенничает продюсер. – Я большой фанат этой игры, но она, к сожалению, не слишком хорошо известна в Японии. Очень интересная, но очень американская – вот точное определение Halo».



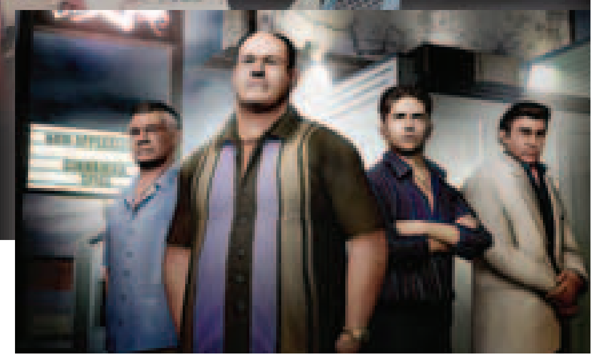
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Представители Capcom опровергли слухи, которые начал было распространять глава Microsoft of Japan Такаси Сенсуй, – дескать, пятая часть Resident Evil выйдет исключительно на Xbox 360. Как говорят издатели, Resident Evil 5 была анонсирована для PlayStation 3 и X360, и с тех пор ничего в планах Capcom не изменилось.

Сотрудники компании Crytek уверены, что портирование высокотехнологичного PC-шутера Crysis на платформы Xbox 360 и PlayStation 3 в принципе возможно. Но подобных замыслов у студии пока нет.







СОЗДАТЕЛЬ THE SOPRANOS НЕДОВОЛЕН

ДЭВИД ЧЕЙС КРИТИКУЕТ ИГРЫ И ПРОСИТ НЕ СВЯЗЫВАТЬ СЕРИАЛ THE SOPRANOS С ПРОЕКТОМ ДЛЯ PS2.

Создатель сериала The Sopranos Дэвид Чейс, судя по всему, не в восторге от одноименной игры, создаваемой 7 Studios и THQ по мотивам его детища, а также от всей игровой индустрии в целом. Иначе с чего бы ему умолять фанатов «Сопрано» воспринимать игру и сериал отдельно друг от друга и не связывать их между собой?

«У игр всегда есть функция. Физическая функция. Персонаж должен дойти оттуда туда, пострелять вон в то, поводить вот это, прыгнуть здесь. В играх нет места отождествлению геймера с персонажем на эмоциональном уровне, не получается научиться чему-то у виртуального героя, понять его», – разит нас словом в самое сердце Дэвид.

Для тех, кто еще не раздумал тратить деньги на The Sopranos, сообщаем – версия игры для PS2 поступит в продажу в ноябре. Ранее заявленный вариант для Xbox 360 благополучно отменен и захоронен на свалке радиоактивных отходов.

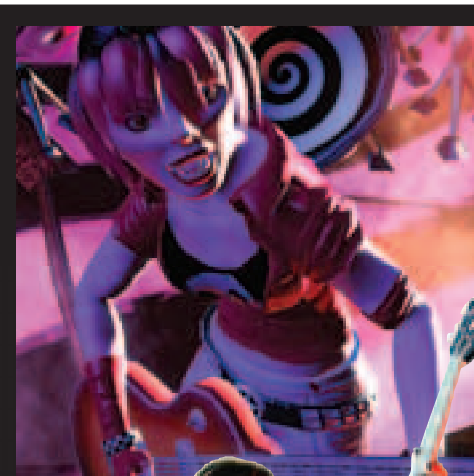
С ГИТАРОЙ ПО ЖИЗНИ

REDOCTANE ГОТОВИТ GUITAR HERO II ДЛЯ XBOX 360.

Принадлежащая издательству Activision компания RedOctane официально заявила, что не может лишать владельцев Xbox 360 возможности приобщиться к музыкальной игре Guitar Hero II. Специально ради этого проекта список периферийных устройств консоли Microsoft пополнится гитароподобным контроллером X-Plorer, а наличие жесткого диска позволит RedOctane развернуть на просторах сервиса Xbox Live Marketplace кипучую деятельность по выпуску для игры новых музыкальных треков и прочей дополнительной «начинки».

В качестве предварительной даты выхода Guitar Hero II для Xbox 360 представители RedOctane называют 2007 год.

Что касается давным-давно анонсированной версии игры для старушки PlayStation 2, ее релиз состоится уже седьмого ноября.






МТС
новый тариф
RED
Ты много общаешься с друзьями, живешь 25 часов в сутки, используешь мобильный на полную?
Привык разговаривать SMSками и обмениваться MMSками?
Есть с кем болтать всю ночь? Тогда RED – тариф для тебя!
• Дешевые SMS и MMS внутри сети МТС
• Исходящие по очень низкой цене внутри тарифа RED
• Скидка на "ночные разговоры"
Подробнее о тарифе на www.mts.ru
О ком ты думаешь сейчас?
Тариф действует с 5 сентября 2006 г. Подробная информация по номеру 05907,
а также на сайте и в салонах-магазинах МТС Вашего региона. На правах рекламы.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

БРАУЗЕР ДЛЯ WII БУДЕТ БЕСПЛАТНЫМ

OPERA РЕШИЛА, ЧТО БРАУЗЕР ДЛЯ КОНСОЛИ WII БУДЕТ РАСПРОСТРАНЯТЬСЯ БЕСПЛАТНО ДО ИЮНЯ 2007 ГОДА.

Уже давно известно, что Wii предоставит пользователям доступ в Интернет. Но до сего момента мы могли только гадать, сколько за это счастье придется заплатить. Благодаря сообщению из компании Opera, которая и делает браузер для Wii, ситуация чуть прояснилась. Оказывается, до июня 2007 года все желающие получат тот самый браузер совершенно бесплатно, скачав его с Wii Shop Channel. Позднее программа будет распространяться уже за деньги.

МЫ ПОКОРИМ ЯПОНИЮ

ГЛАВА MICROSOFT OF JAPAN ПОТИРАЕТ РУЧКИ В ПРЕДВКУШЕНИИ СКОРОЙ ПОБЕДЫ.

Глава трижды проклятого Биллом Гейтсом японского отделения Microsoft Такаси Сенсуй уверен – в зимний праздничный сезон Xbox 360 начнет победоносное шествие по Японии. По его словам, благодаря новой рекламной кампании и нескольким заведомо интересным азиатским играм, неуступчивый рынок Страны восходящего солнца сдастся и распахнет двери перед консолью Microsoft уже в самом ближайшем будущем. Основные надежды Такаси-сан и его друзья возлагают на Blue Dragon, Lost Planet и Dead Or Alive Xtreme 2.



HD-DVD В НОЯБРЕ И ЗА 200 ЕВРО

MICROSOFT ОБЪЯВИЛА ДАТУ ЗАПУСКА И ЦЕНУ ВНЕШНЕГО HD-DVD ПРИВОДА ДЛЯ XBOX 360.

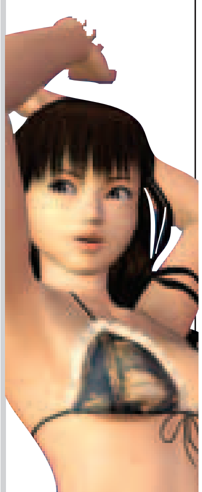
Внешний HD-DVD привод для Xbox 360 поступит на прилавки магазинов Европы и Северной Америки в середине ноября. У нас он будет продаваться по цене в 199.99 евро, а американцам обойдется в ту же сумму, но в долларах. В комплекте с приводом, который позволит владельцам консоли смотреть на ней видео, записанное на диски формата HD-DVD, поставляется фильм «Кинг-Конг» Питера Джексона и пульт дистанционного управления Xbox 360 Universal Media Remote.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

После запуска PS3 в Японии счастливым владельцам предложат приобрести ряд дополнительных устройств для консоли. Среди них пульт дистанционного управления, кардридер для переноса save-файлов с карточек для PS2 на жесткий диск для PS3 и беспроводной контроллер, получивший шизофреническое название Sixaxis.

Представители британского отделения Nintendo подтвердили, что региональное деление игр для Wii распространится и на продукцию для GameCube, которую можно будет запустить на новой платформе. Также подобие регионального деления появится и на просторах Virtual Console – европейские пользователи сервиса получат именно европейские версии старых игр.





ДЕФИЦИТ В АВСТРАЛИИ ВОЗМОЖЕН

ПРЕДСТАВИТЕЛИ NINTENDO НЕ БЕРУТСЯ ПРЕДСКАЗАТЬ, НАСКОЛЬКО ВЫСОК БУДЕТ СПРОС НА WII В АВСТРАЛИИ.

Северной Америке недостаток Wii в момент запуска системы не грозит (читайте об этом по соседству), а вот австралийским геймерам пора беспокоиться: Nintendo не берется обещать, что 7 декабря, когда консоль появится на родине кенгуру, она достанется всем. Сколько именно приставок приедет в Австралию, не уточняется, но представители «Большой N» обещают: на долю тех, кто оформит предварительный заказ, Wii хватит. Зато в магазинах детище Nintendo может и не задержаться, если австралийцы разом бросятся его скупать.

ИГРЫ ДЛЯ PS3 ПО $60?

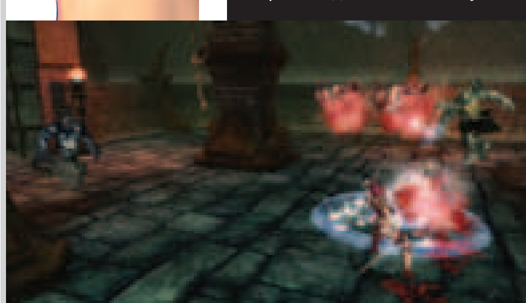
В СЕТЕВОМ МАГАЗИНЕ SONY ОТКРЫТ СБОР ПРЕДЗАКАЗОВ НА ПЕРВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ PS3.

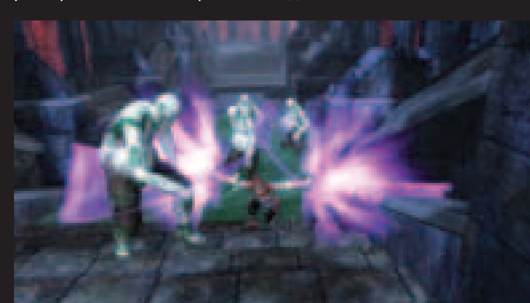


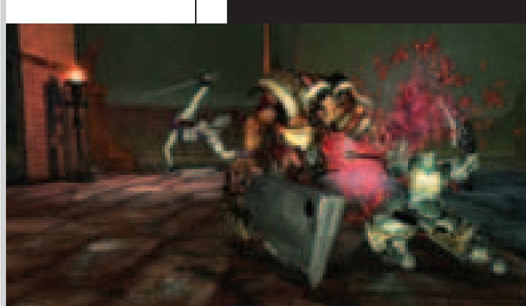
Со стоимостью консоли PlayStation 3 мы разобрались уже давно, а вот кошмарные сны о ценах на игры для этой системы продолжают мучить фанатов Sony. Совсем недавно в Сети даже появился пугающий слушок, что стоимость одного игрового Blu-Ray диска достигнет ста долларов. Верить, конечно, не стоит, но все равно неприятно.

А тем временем в сетевом магазине Sony Style Store покупателям предлагают оформить предварительные заказы на семь игр для PS3. Blazing Angels: Squadrons of WWII, Tony Hawk Project 8, Call of Duty 3, Marvel Ultimate Alliance, Sonic the Hedgehog, Full Auto 2: Battlelines и Untold Legends: Dark Kingdom продаются за вполне сносные по нынешним суровым временам 60 американских долларов. Разумеется, не стоит забывать, что цена игры по предзаказу и ее окончательная стоимость могут различаться, да и Sony никаких официальных заявлений насчет ценовой политики в отношении игр не делала.

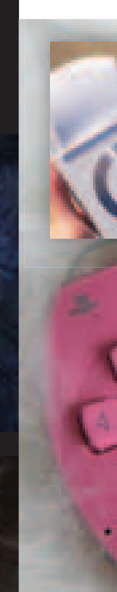
Тем не менее, этот список проектов вкупе с заявлениями представителей некоторых издательств позволяет предположить, что игры для PS3 обойдутся в те самые 60 долларов за штуку. В то же время любопытно, что Untold Legends: Dark Kingdom – проект самой Sony – стоит ровно столько же, сколько игры от сторонних издательств. Возможно, японская компания не намерена занижать стоимость игр собственного производства, как поступает, например, Microsoft с проектами для X360.











WII ХВАТИТ ВСЕМ

К ЗАПУСКУ WII В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ NINTENDO НАМЕРЕНА ПОДГОТОВИТЬ БОЛЕЕ МИЛЛИОНА ПРИСТАВОК.

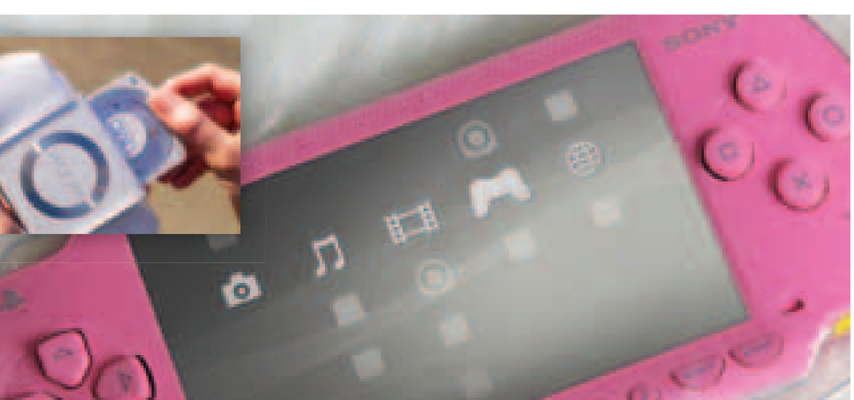


После череды не самых приятных новостей о PlayStation 3 главным развлечением для проживающих в Северной Америке фанатов Sony стал подсчет шансов приобрести одну из 400 тысяч консолей, которые появятся там к запуску системы. Хотя японский гигант электронной промышленности выпустит в Штатах большее количество своих систем, чем поставила год назад корпорация Microsoft, весьма вероятно, что всем и каждому их не хватит.
У тех же, кто готов отдать свое сердце, душу и кошелек Сатору Ивате, таких трудностей не предвидится. Как сообщил публике президент канадского отделения Nintendo Рон Бертрам, к запуску Wii (19 ноября, если кто забыл) в Северную Америку завезут не менее миллиона этих консолей. А спустя некоторое время после заявления Рона, представители американского отдела «большой N» отметили, что он не совсем точен. Nintendo рассчитывает к концу нынешнего года продать по всему миру не менее четырех миллионов Wii и делает основную ставку на США и Канаду. Поэтому на складах очутится не миллион приставок, а больше. Представители Nintendo бьют себя геймпадом Wii в грудь и клянутся, что сделают все возможное для избежания дефицита. Будем надеяться, у них получится.

PSP НЕ ПОДЕШЕВЕЕТ

ПРЕДСТАВИТЕЛИ БРИТАНСКОГО И АМЕРИКАНСКОГО ОТДЕЛЕНИЙ SONY ХОРОМ ГОВОРЯТ: «СНИЖЕНИЯ ЦЕН НЕ БУДЕТ!»

Как сообщил публике представитель британского отделения Sony, японский гигант не собирается снижать цену на PlayStation Portable. По его словам, расчудесная PSP, которая проигрывает музыку и видео помимо игр, вполне стоит тех денег, что за нее просят.
Схожее заявление сделал и представляющий американское отделение Sony Джон Коллер. В одном из интервью он сообщил, что удешевление PSP жителям Штатов не светит. По мнению Джона, куда важней объяснить возможности «карманной» консоли Sony еще не приобщившимся к новинке. Учитывая постоянные нападки на консоль из-за неважнецких игр, попытки охватить более широкую аудиторию выглядят не слишком уверенными, тут бы старых-то поклонников от бегства в стан DS удержать...





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ИНДУСТРИЯ ПРОДОЛЖИТ РАСТИ

КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ВОЗНЕСУТ ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ ЕЩЕ ВЫШЕ.

Согласно свежему прогнозу аналитиков из компании DFC Intelligence, к 2011 году оборот денег в игровой индустрии достигнет отметки в 44 миллиарда американских долларов. Прежде всего, поспособствуют этому продажи консолей PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii, а также проектов для них. Но свою роль в развитии индустрии сыграют и портативные системы, и растущий сектор сетевых игр.

Лидер в новом витке грызни за консольный рынок, как полагают в DFC, станет известен не раньше, чем через два-три года. При этом ни PS3, ни X360, ни Wii не смогут победить с большим отрывом, как удалось PlayStation 2 в «войне консолей» уходящего поколения.

CLIMAX GAMES МЕНЯЕТ ВЛАДЕЛЬЦА

РАЗРАБОТЧИКИ ATV OFFROAD FURY ПЕРЕШЛИ ПОД КРЫЛО BUENA VISTA GAMES.

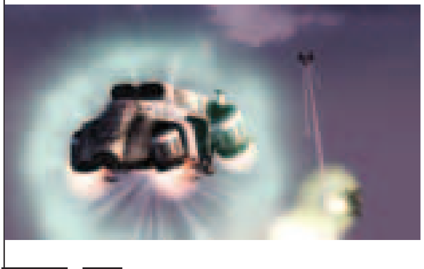
Компания Buena Vista Games решила присовокупить к внутренним студиям Avalanche Software и Propaganda Games еще одну. Именно с этой целью она и приобрела команду Climax Games, ответственную за работу над играми сериалов MotoGP и ATV Offroad Fury. Нетрудно догадаться, что для новых владельцев Climax произведет гоночные симуляторы для консолей нового поколения.



EA ЗАВЕРШИЛА СДЕЛКУ С DICE

РАЗРАБОТЧИКИ УЖЕ УСПЕЛИ ПОЧУВСТВОВАТЬ, ЧТО ЭТО ТАКОЕ – ПРИНАДЛЕЖАТЬ ELECTRONIC ARTS.

Мегаиздательство Electronic Arts объявило о победе над всеми формальностями и окончательном приобретении компании Digital Illusion CE, подарившей миру сериал Battlefield. А уже спустя несколько дней после этого из стана EA пришли вести о первых репрессиях: закрыто располагавшееся в Канаде отделение DICE. Решение представители издательства объяснили так: «У нас уже есть три отделения на территории Канады, и еще одна студия нам и даром не нужна».



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Представители компании Sony в очередной раз заявили, что, по их мнению, в ближайшие пять лет цифровое распространение игр окончательно победит материальные носители и все мы будем покупать новые проекты исключительно через Сеть, забыв о коробках, дисках и походах в магазины, как о страшном сне.

Продолжающая разрастаться компания Foundation 9 объявила о приобретении студии Shiny у находящегося в затяжном финансовом кризисе издательства Atari.

Представители корпорации Microsoft сообщают, что студия Cryptic сейчас трудится над разработкой нового многопользовательского проекта в версиях для Xbox 360 и PC с операционной системой Windows Vista. Игра под названием Marvel Universe Online предложит геймерам пожить в мире комиксов компании Marvel и, самое главное, позволит владельцам вариантов для различных платформ встречаться друг с другом в онлайне. Определенно, MUO является одним из "кирпичиков" новой стратегии Microsoft – Live Anywhere. По задумке корпорации, уже к 2008 году многопользовательские режимы ее игр позволят геймерам без каких-либо технических препятствий играть друг с другом на Xbox 360 и PC.



ОТ ВЕТЕРАНОВ ИНДУСТРИИ

БЫВШИЕ СОТРУДНИКИ EA И NEW WORLD COMPUTING ОСНОВАЛИ НОВУЮ КОМПАНИЮ.

Высокоскоростное соединение с Интернетом, вполне возможно, в самом ближайшем будущем выведет игровую индустрию на новый виток развития. Многие оптимисты даже полагают, что сетевые проекты, возможность играть с людьми со всего мира, заводить онлайновые знакомства и жить в виртуальных мирах станут для рынка таким же эпохальным событием, как скачок интереса к играм в восьмидесятых. Потому все больше и больше компаний обращают самое пристальное внимание на развитие именно сетевых игр. Теперь таких фирм стало на одну больше: ветераны игровой индустрии сообщают об основании новой студии.

Объединить усилия на ниве разработки и выпуска оригинальных сетевых проектов решили бывший вице-президент отделения Global Online издательства Electronic Arts Ларс Баттлер и основатель и президент New World Computing (сериал Might & Magic) Джон Ван Канегхем. Плод их совместных усилий называется Trion World Network и находится в Мекке игровой индустрии – городе Редвуд, штат Калифорния.

Никаких проектов новообразованная компания публике пока не показала, зато ее представители щедро делятся планами на будущее. А в этих планах: использование возможностей, которые дает быстрый доступ в Сеть, и поставка оригинальных развлекательных проектов.

РАЗДЕЛИМ ПОРОВНУ

SQUARE ENIX НАМЕРЕНА ПОДДЕРЖАТЬ ВСЕ ТРИ ПЛАТФОРМЫ. НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.

Square Enix, чья преданность Sony и ее семейству консолей PlayStation уже воспринимается публикой как само собой разумеющееся, с приходом на рынок нового поколения игровых систем решила радикально сменить политику. По словам представляющего компанию Митихиро Сасаки, Square Enix не хочет, чтобы PlayStation 3 с грохотом провалилась на рынке, а потому поддержит ее играми. В то же время и безоговорочное лидерство платформы королям консольных RPG не нужно. Так что свою долю игр получат и Wii с Xbox 360. Хотя новые части основной ветки сериала Final Fantasy, как и раньше, выйдут исключительно для платформ Sony (в данном случае – для PS3), новая политика Square Enix подразумевает равномерное распределение игр между платформами. Пока что компания разделила шесть имеющихся в ее обойме проектов поровну: Final Fantasy XI и Project Sylpheed достались Xbox 360, Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers и Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors – Wii, а Final Fantasy XIII и Final Fantasy Versus XIII анонсированы для PS3. Казалось бы, ключевые игры – парочка тринадцатых FF – все равно достались Sony, но Сасаки-сан отмечает, что Square Enix еще не решила, какая платформа приютит продолжения другого ее сверхпопулярного сериала – Kingdom Hearts.


Акелла
ЖАНР
КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
DARK STAR ONE
ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ВСЕОБЩЕЙ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ ПРОШЛИ СТОЛЕТИЯ. МЕЖДУ РАСАМИ, НАСЕЛЯЮЩИМИ ОСВОЕННУЮ ЧАСТЬ ВСЕЛЕННОЙ, УСТАНОВИЛСЯ ШАТКИЙ МИР.
ЧТОБЫ СЛЕДИТЬ ЗА СОБЛЮДЕНИЕМ ПЕРЕМИРИЯ И КОНТРОЛИРОВАТЬ РАСТУЩЕЕ МОГУЩЕСТВО КАЖДОЙ ИМПЕРИИ, БЫЛ СОЗДАН ВЕЛИКИЙ СОВЕТ.
ОДНАКО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ УЧАСТИЛИСЬ НАПАДЕНИЯ НА ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ, И ВИНОВНОЙ В ЭТОМ ОКАЗАЛАСЬ РАСА, ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОТОРОЙ ОБИТАЮТ НА САМОМ КРАЮ ИССЛЕДОВАННОЙ ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ...
РЕКЛАМА
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"
ASCARON
© 2006 "Akella"
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. ™ ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru Ростов-на-Дону, (863)290-78-42,
akellarostov@aaanet.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Akella

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КОМИКСЫ, ШПИОНЫ И МОРДОБОЙ

«АКЕЛЛА» ПОДАРИТ ПРОЕКТ DIABOLIK: EVIL'S ORIGIN РОССИИ И СТРАНАМ СНГ.

Компания «Акелла» договорилась с итальянским разработчиком Artematica об издании на территории России и стран СНГ игры Diabolik: Evil's Origin в жанре stealth-adventure. Diabolic – это выполненная в комикс-стилистике ураганная смесь из головокружительных трюков, погонь, драк и краж с применением сверхсовременной техники. Нам обещают продуманный до мелочей сюжет и чередование сцен поединков с периодами затишья, когда герой невидимой тенью крадется за спинами бездельничающих врагов. Выход Diabolik: Evil's Origin должен состояться в первых числах декабря.

КОЛЛАПС В XXI ВЕКЕ

КОМПАНИЯ «БУКА» ИЗДАСТ В РОССИИ ИГРУ «КОЛЛАПС» КОМПАНИИ CREOTEAM.

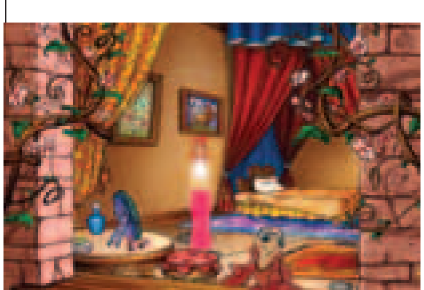
В обойму компании «Бука» попал резвый экшн под названием «Коллапс» от студии Creoteam. В этой игре, действие которой происходит в XXI веке (в 2096, если быть точными, году), нас ожидают: непримиримая и всеобъемлющая бойня с применением холодного и огнестрельного оружия, честная физическая модель, приятная глазу графика, а также ворох разнообразных комбо и специальных ударов, вносящих разнообразие в и без того удалой игровой процесс. Выход «Коллапса» на территории России запланирован на четвертый квартал 2007 года.



ВОЛШЕБНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

«1С» И WATERFALL ПРЕДСТАВЛЯЮТ ПРОЕКТ ПО МОТИВАМ СКАЗКИ АНДЕРСЕНА.

Фирма «1С» и компания WaterFall Interactive договорились об издании на территории России, стран СНГ и Балтии игры «Русалочка: Волшебное приключение» по мотивам сказки Ганса Христиана Андерсена. В ней детей и взрослых ждет красочная графика, чарующая музыка и мир, полный приключений, забавных персонажей, обучающих заданий и мини-игр. Когда «Русалочка» появится в магазинах, пока не сообщается.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Благодаря подписанию с итальянской компанией Artemanica соответствующего контракта, компания "Акелла" получила права на издание в России и странах СНГ гоночного симулятора Ducati World Championship. Игра выйдет в конце октября.





БИТВА ЗА КУРСК

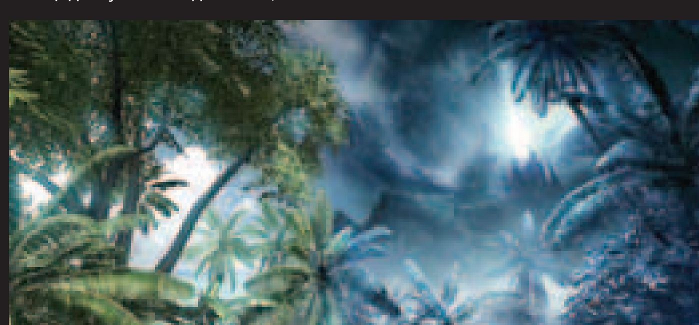
«АКЕЛЛА» СТАНЕТ ИЗДАТЕЛЕМ ПРОЕКТА «ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: БИТВА ЗА КУРСК» ОТ N-GAME И NIVAL INTERACTIVE.

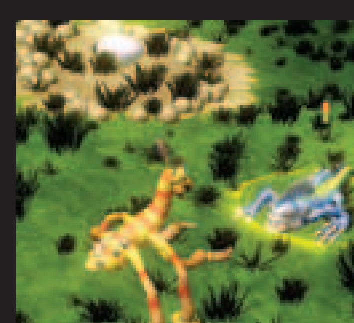
«Акелла» договорилась с компанией Nival Interactive об издании в России, странах СНГ и Балтии игры «Великие Битвы: Битва за Курск» (рабочее название). Будучи классической стратегией в реальном времени, этот посвященный одному из самых ярких событий Второй мировой войны проект продолжит традиции популярного сериала «Блицкриг». Разработкой «Битвы за Курск» занимается компания N-Game Studios при продюсерской поддержке Nival Interactive, а выход ее намечен на четвертый квартал.

EA ПРИЕДЕТ НА «ИГРОМИР»

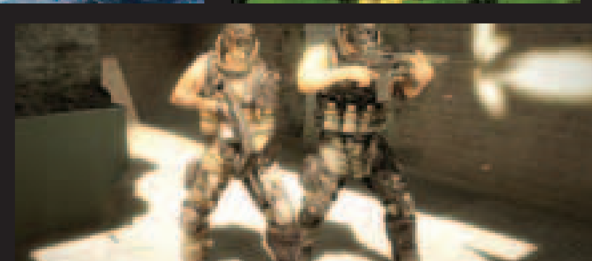
ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS ПОЖАЛУЕТ НА ВЫСТАВКУ НЕ С ПУСТЫМИ РУКАМИ.

Крупнейшее независимое игровое издательство Electronic Arts примет участие в первой российской выставке «Игромир», которая пройдет в 57-м павильоне ВВЦ с 4 по 5 ноября нынешнего года. Стенд издательства, созданный совместно с компанией «Софт Клаб», станет крупнейшим из всех представленных на этом мероприятии. Разумеется, большие площади нужны не для того, чтобы играть в гольф и кегли: EA намерена привезти на «Игромир» кучу любопытных проектов для разных платформ. Вот только некоторые из них: Army of Two, Battlefield 2142, Burnout 5, Crysis, FIFA 07, Medal of Honor Airborne, NBA Live 07, Need for Speed Carbon, NHL 07, Spore, «The Sims 2: Питомцы». Также в рамках «Игромира» пройдет российский этап ежегодного чемпионата FIFA Interactive World Cup, который будет проводиться на консолях Xbox 360. Желающие поучаствовать в состязании смогут зарегистрироваться прямо на выставке с 10 до 12 часов 4 и 5 ноября. Тем же, кто на деле докажет превосходство над соперниками, предстоит отстаивать честь российского геймерского сообщества в Амстердаме, где состоится финал мирового чемпионата.










Акелла
DUCATI
World championship
ARTEMATICA
ENTERTAINMENT
RenderWare
ЖАНР
ГОНКИ
РЕКЛАМА
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

PHANTASY STAR UNIVERSE НА XBOX 360

ДЛЯ КОНСОЛИ ОТ MICROSOFT ПРИПАСЕН УНИКАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ.

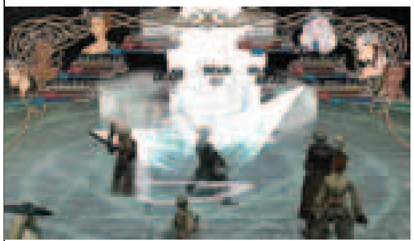
Sega поделилась новыми подробностями о версии RPG Phantasy Star Universe для Xbox 360. Оказывается, в отличие от вариантов для PlayStation 2 и PC, она предложит геймерам путешествие в совсем другой игровой мир. Также владельцам Xbox 360 достанутся различные технические подарки, вроде поддержки звука 5.1 Dolby Digital Surround, HD-графики и голосового чата.
Выход игры в Японии намечен на 14 декабря. Американцы и европейцы на сей раз оказались удачливей жителей Страны восходящего солнца и заполучат ее 24 октября и 24 ноября соответственно.



VALHALLA KNIGHTS

В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ ИГРА ПОЯВИТСЯ В НАЧАЛЕ БУДУЩЕГО ГОДА.

Компания XSEED Games решила осчастливить жителей Штатов игрой Valhalla Knights (PSP), в которую японские геймеры вовсю резались еще в начале сентября. В первом квартале будущего года, когда детище студии K2 поступит в продажу, любители RPG смогут оценить неслыханной оригинальности сюжет (зловещие Темные Лорды, страшные войны, поиски неизведанного и традиционный юноша-герой прилагаются), богатые возможности по подбору команды бойцов, бои в реальном времени и скитания по трехмерным подземельям.



GURUMIN ЕДЕТ В ШТАТЫ

MASTIFF НАМЕРЕНА ПОЗНАКОМИТЬ АМЕРИКАНСКИХ ГЕЙМЕРОВ С PSP-ВЕРСИЕЙ ИГРЫ.

Компания Mastiff собирается в начале будущего года выпустить на территории Северной Америки action/RPG Gurumin: A Monstrous Adventure для PSP.
Изначально она вышла в декабре 2004 года на PC, а в июне года нынешнего перекочевала на карманную консоль Sony. За разработку оригинала и портирование отвечает компания Falcom, создавшая RPG-сериалы Ys и Legend of Heroes.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Falcom сообщает, что новая часть сериала Ys получила название Ys Origin и поступит в продажу на территории Японии 21 декабря. Разрабатывается игра в версии для персональных компьютеров.

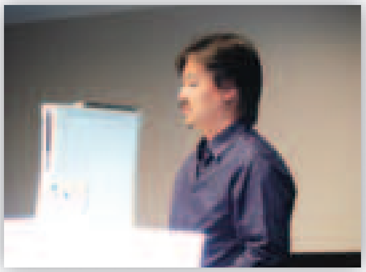
Tales of the Abyss (PS2) доберется до американских поклонников сериала Tales of уже 10 октября. О европейском дебюте представители Namco Bandai пока не распространяются.



САКАГУТИ – О BLUE DRAGON

ГЛАВА СТУДИИ MISTWALKER ПОДЕЛИЛСЯ СЕКРЕТАМИ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ СВОЕЙ НОВОЙ RPG





Посмотреть и даже сыграть в Blue Dragon (Xbox 360), многообещающую RPG от Mistwalker, всем желающим предлагали на выставке Tokyo Game Show. Но, как оказалось, игра таит еще немало сюрпризов: вскоре глава студии, Хиронобу Сакагути, через журнал Famitsu поведал публике об особенностях сражений. Как выяснилось, неприятели, конечно, героев на дух не переносят, но и собратьев-монстров порой не менее сильно ненавидят. И если одна из кровожадных вражин внезапно начинает лечить ваших бойцов, знайте: вы наверняка сцепились с ее кровным врагом.
Также Сакагути сообщил, что на поединки повлияют и действия игроков, не имеющие прямого отношения к битвам. Подробностями мэтр не поделился, но намекнул, что речь идет о том, как геймеры будут собирать информацию в городах.
Опробовать все обещанные «фишки» японские владельцы Xbox 360 сумеют уже 7 декабря, когда Blue Dragon появится в магазинах.

OBLIVION НА PS3 И PSP

BETHESDA ОФИЦИАЛЬНО ПРИЗНАЛА, ЧТО РАЗРАБОТКА ВАРИАНТОВ ЕЕ ЗНАМЕНИТОЙ RPG ДЛЯ КОНСОЛЕЙ SONY ИДЕТ ПОЛНЫМ ХОДОМ.

Один из самых волнующих в последние месяцы слухов официально подтвердился: компания Bethesda действительно выпустит по одной представительнице ролевого сериала The Elder Scrolls для консолей PlayStation 3 и PlayStation Portable.
Будущим владельцам крупногабаритной консоли Sony достанется улучшенная версия уже знакомой обладателям Xbox 360 и PC игры The Elder Scrolls IV: Oblivion. Новые персонажи, подземелья, виды оружия и брони, одна новая фракция – это лишь малая часть новшеств, которые будут отличать PS3-вариант от версий для других платформ.
Тем же, кто предпочитает все свое носить с собой и играть на PlayStation Portable, предложат прописаться в мире The Elder Scrolls Travels: Oblivion, которая в силу понятных причин будет значительно отличаться от версий для домашних платформ.
Выход Oblivion для PS3 состоится одновременно с запуском самой консоли – 17 ноября нынешнего года, а Travels мы увидим на прилавках только весной следующего года.





Final Fantasy XI:
The Vana'diel Collection 2007

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

Самая последняя и актуальная компиляция мультиплатформенной MMORPG Final Fantasy XI и всех ее дополнений: Rise of the Zilart, Chains of Promathia и Treasures of Aht Urhgan. Попав в фэнтезийный мир Vana'diel, вы вольны выбрать одно из трех борющихся за мировое господство королевств и развивать персонажей, выполняя квесты и сражаясь с многочисленными монстрами в одиночку или в команде. Эльфийское королевство Сан д'Ория сейчас проигрывает соперникам – сможет ли оно вернуть себе былую славу?



Naruto: Uzumaki Chronicles

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 2007 ГОД

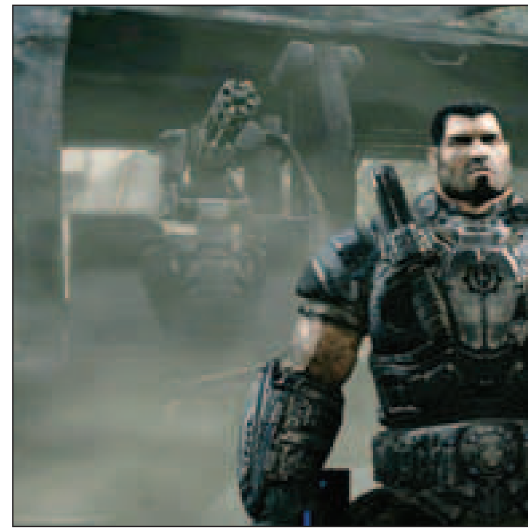
Rayman Raving Rabbids

ПЛАТФОРМА: MULTI | КОГДА: 2007



График выхода лучших игр на ближайшие две недели

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие две недели. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	03.11	FIFA Manager 07	Electronic Arts	Европа
✔	03.11	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Европа
☑	03.11	Neverwinter Nights 2	Atari	Европа
	07.11	Bionicle Heroes	Eidos	США
	07.11	Final Fantasy XI: The Vana'diel Collection 2007	Square Enix	США
	07.11	Left Behind: Eternal Forces	Left Behind	США
	07.11	Star Trek: Legacy	Bethesda	США
☑	10.11	Medieval 2: Total War	Sega	Европа
☑	10.11	Warhammer: Mark of Chaos	Deep Silver	Европа
✔	13.11	Gothic 3	NCSoft	США
	13.11	Harley-Davidson	Activision	США
	14.11	Eragon	Vivendi	США
	14.11	Happy Feet	Warner Bros.	США
✔	14.11	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США

PLAYSTATION 2

✔	03.11	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Европа
	07.11	Bionicle Heroes	Eidos	США
✔	07.11	Call of Duty 3	Activision	США
✔	07.11	Guitar Hero II	RedOctane	США
	07.11	Sega Genesis Collection	Sega	США
	07.11	SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault	SCEA	США
	07.11	The Sopranos: Road to Respect	THQ	США
✔	07.11	Tony Hawk's Project 8	Activision	США
	10.11	Biker Mice from Mars	Game Factory	Европа
	10.11	Buzz! The Sports Quiz	SCEE	Европа
	10.11	Delta Force - Black Hawn Down: Team Sabre	NovaLogic	Европа
	10.11	WWE Smackdown! Vs. RAW 2007	THQ	Европа
	14.11	Eragon	Vivendi	США
	14.11	Happy Feet	Warner Bros.	США
	14.11	History Channel: Civil War	Activision	США
	14.11	Naruto: Uzumaki Chronicles	Namco Bandai	США
	14.11	NFL Street 3	Electronic Arts	США
✔	14.11	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США
✔	14.11	Test Drive Unlimited	Atari	США
	14.11	Xiaolin Showdown	Konami	США
	15.11	Thrillville	Lucas Arts	США

GAMECUBE

✔	03.11	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Европа
	07.11	Bionicle Heroes	Eidos	США
	14.11	Eragon	Vivendi	США
	14.11	Happy Feet	Warner Bros.	США
✔	14.11	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США
✔	14.11	Tomb Raider: Legend	Eidos	США

XBOX

✔	03.11	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Европа
✔	07.11	Call of Duty 3	Activision	США
	10.11	Thrillville	Atari	Европа
✔	10.11	Tony Hawk's Project 8	Activision	Европа
	10.11	Xiaolin Showdown	Konami	Европа

☑ Потенциальный хит ✔ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Gears of War
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 2007 ГОД

14.11	Dance Dance Revolution Ultramix 4	Konami	США
14.11	Eragon	Vivendi	США

XBOX360

03.11	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	США
07.11	Bionicle Heroes	Eidos	США
07.11	Fusion Frenzy 2	Microsoft	США
07.11	Gears of War	Microsoft	США
07.11	Star Trek: Legacy	Bethesda	США
10.11	Call of Duty 3	Activision	Европа
10.11	Cars	THQ	Европа
10.11	F.E.A.R.	Vivendi	Европа
10.11	The Siege of Khe Sahn	G2 Games	Европа
10.11	Tony Hawk's Project 8	Activision	Европа
10.11	WWE Smackdown! Vs. RAW 2007	THQ	Европа
13.11	Championship Manager 2007	Eidos	Европа
14.11	Capcom Classics Collection Vol.2	Capcom	США
14.11	Eragon	Vivendi	США
14.11	History Channel: Civil War	Activision	США
14.11	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США
14.11	Sonic the Hedgehog	Sega	США
14.11	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	США
14.11	Viva Pinata	Microsoft	США

GBA

03.11	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Европа
03.11	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
06.11	Final Fantasy V Advance	Square Enix	США
07.11	Bionicle Heroes	Eidos	США
07.11	Tony Hawk's Downhill Jam	THQ	США
10.11	Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo	Европа
14.11	Eragon	Vivendi	США
14.11	Happy Feet	Warner Bros.	США
14.11	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США

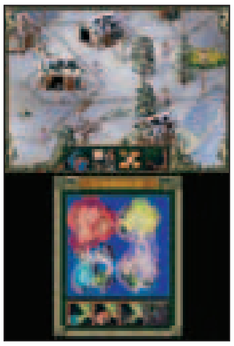
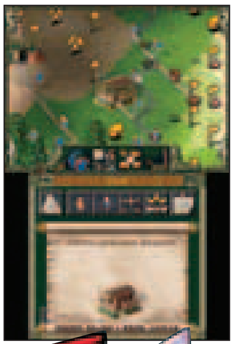
NINTENDO DS

03.11	Age of Empires: The Age of Kings	THQ	Европа
03.11	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Европа
03.11	Over the Hedge: Hammy Goes Nuts	Activision	Европа
03.11	Scurge: Hive	Orbital Media	Европа
06.11	Elite Beat Agents	Nintendo	США
07.11	Bionicle Heroes	Eidos	США
07.11	Bomberman Land Touch!	Hudson	США
07.11	March of the Penguins	DSI Games	США
07.11	Micro Machines V4	Codemasters	США
10.11	Biker Mice from Mars	Game Factory	Европа
10.11	Deep Labyrinth	505 Game Street	Европа
10.11	Mario Slam Basketball	Nintendo	Европа
10.11	Point Blank	Atari	Европа
10.11	Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo	Европа
10.11	Xiaolin Showdown	Konami	Европа
13.11	Yoshi's Island 2	Nintendo	США
14.11	Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	США
14.11	Eragon	Vivendi	США
14.11	Final Fantasy III	Square Enix	США
14.11	Happy Feet	Warner Bros.	США



Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 2007 ГОД

Популярная серия тактических FPS дебютирует на новом поколении консолей. «Радуга Шесть» ведет команду профессионалов на спасение Лас-Вегаса от террористической угрозы. Монреальское подразделение Ubisoft, создавшее третью часть Rainbow Six, отвечает за разработку – и обещает нам неслыханную интерактивность, нелинейность и потрясающую реалистичность. В общем, как всегда. На сей раз, однако, мы склонны рассчитывать на действительно качественный геймдизайн.

The Settlers
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 2007 ГОД



Final Fantasy III
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 2007 ГОД

TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена

Хит-Парады

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ ИГР ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Круговорот игр в хит-парадах продаж с приближением праздников становится все более бурным. Больше половины британского чарта – свежие позиции; помимо ежегодных спортивных игр туда пробрались и три нашумевших хита этой осени – Company of Heroes, Kingdom Hearts II и изрядно обогнавшая их обоих Just Cause. Англичане падки на революционную тематику? Странно, что в таком случае еще не сделали какой-нибудь экшн про Гая Фокса.
Новинки основательно преобразили состав топ-десяток, потеснив бывших лидеров. Заметнее всего досталось Xbox 360: целых три громких проекта для нее – Test Drive Unlimited, Saints Row и Dead Rising – покинули чарт. Падкие на покемонов японцы смели с полок магазинов свыше полутора миллионов копий Diamond и Pearl. Для сравнения, остальные восемь игр чарта разошлись, в общей сложности, менее чем полумиллионным тиражом. Лучше всего из новинок показала себя очередная часть .hack, наряду с Everybody's Tennis и 11 частью «Трех королевств» представляющая PS2 в хит-параде, где двухэкранная консоль явно доминирует.
Отечественные геймеры тем временем дорвались до NHL 07. Любовь к Need for Speed да The Sims, правда, уже не затмит ничто.



Kingdom Hearts II
ПЛАТФОРМА: PS2

Европейский хит-парад

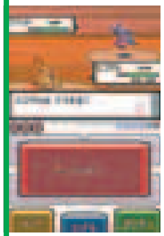




■	1	FIFA 07	ELectronic Arts
■	2	Just Cause	Eidos
■	3	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts
▼	4	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	Lucas Arts
■	5	Kingdom Hearts II	Square Enix
■	6	LMA Manager 2007	Codemasters
■	7	Company of Heroes	THQ
▼	8	Cars	THQ
▲	9	The Godfather	Electronic Arts
▼	10	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии







■	1	Pokemon Diamond	Nintendo	DS
■	2	Pokemon Pearl	Nintendo	DS
■	3	.hack//G.U. Vol. 2	Bandai	PS2
▼	4	Everybody's Tennis	Sony	PS2
▼	5	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
■	6	Zaidan Houjin Nippon Kanji Nouryoku Kentei Kyoukai Kounin: KanKen DS	Rocket Company	DS
▼	7	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
▼	8	Final Fantasy III	Square Enix	DS
■	9	Romance of the Three Kingdoms XI	Koei	PS2
▼	10	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

▲ игра поднялась в хит-параде

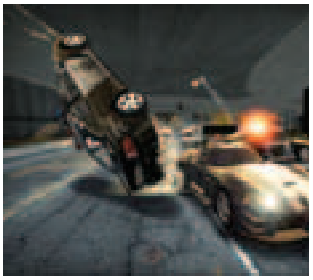
▼ игра опустилась

■ впервые попала

— позиция не изменилась

PS2 (GamePark)





▲	1	Need for Speed Most Wanted
▲	2	Black
▼	3	Gran Turismo 4
■	4	NHL 07
▼	5	Tekken 5
▼	6	Killzone
▼	7	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
■	8	Ace Combat: The Belkan War
▼	9	TimeSplitters: Future Perfect
▼	10	God of War

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)

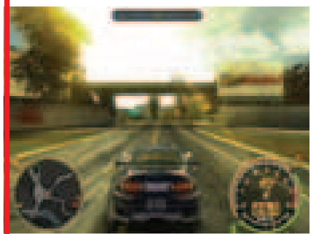




—	1	Tekken: Dark Resurrection
▲	2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
▲	3	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
—	4	Daxter
▲	5	Def Jam Fight for NY: The Takeover
▲	6	Полиция Майами. Отдел нравов
▲	7	Loco Roco (русская версия)
▼	8	Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
■	9	Gangs of London
▼	10	Pursuit Force

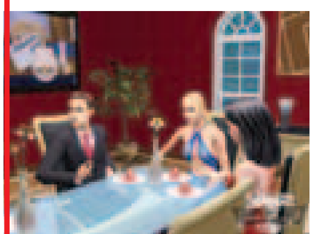
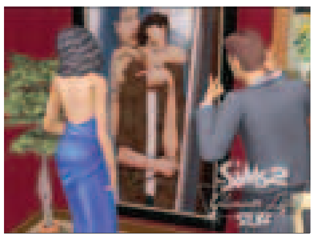
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



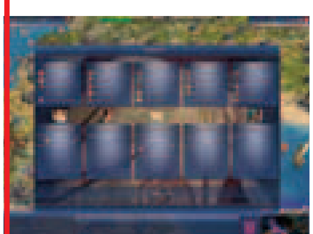

1. Need for Speed: Most Wanted
2. NHL 07
3. Tekken 5
4. Grand Theft Auto: Liberty Clty Stories
5. Killzone
6. God of War
7. Ледниковый период 2: Глобальное потепление
8. Black
9. Need for Speed Underground 2
10. Pro Evolution Soccer 5

PC (Box)

1. The Sims 2: Каталог - Гламурная жизнь
2. NHL 07
3. SpellForce 2: Shadow Wars
4. EverQuest 2
5. World of Warcraft
6. The Sims 2: Каталог – Для дома и семьи
7. The Sims 2: Бизнес
8. The Sims 2: Ночная жизнь
9. Warcraft 3: Reign of Chaos
10. The Sims 2: Университет

PC (Jewel)




1. Sid Meier's Civilization IV
2. Quake 4
3. Titan Quest
4. В тылу врага 2
5. SpellForce 2: Shadow Wars
6. El Matador
7. The Elder Scrolls IV: Oblivion
8. Age of Empires 3
9. Петька 007: Золото партии
10. Alien Shooter 2

PSP

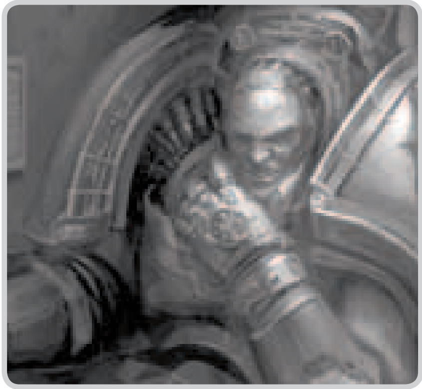
1. Tekken: Dark Resurrection
2. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
3. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
4. Def Jam Fight for NY: The Takeover
5. Pursuit Force
6. Полиция Майами. Отдел нравов
7. Prince of Persia: Revelations
8. Medievil: Resurrection
9. Gangs of London
10. Loco Roco (русская версия)

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



ЧЕМ ХОЛОДНЕЕ ОСЕНЬ ЗА ОКНОМ, ТЕМ ГОРЯЧЕЕ ДИСКИ ВЫПУСКАЕТ «СТРАНА ИГР». УЖЕ В ПРЕВЬЮ-РАЗДЕЛЕ, БУДТО В БАНЕ! ПОСМОТРИТЕ НА ЭТИ НАЗВАНИЯ: GRAN TURISMO HD, SONIC THE HEDGEHOG, HALF-LIFE 2: PORTALS… ОДНАКО ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЖАРКО СТАНОВИТСЯ ПРИ ВИДЕ ОБЗОРОВ. DISGAEA 2, NEVERWINTER NIGHTS 2, JUST CAUSE, CALL OF JUAREZ! ПОЗВОЛЬТЕ МНЕ ВОЗДЕРЖАТЬСЯ ОТ КОММЕНТАРИЕВ, ИБО КОЛЛЕГИ ДАВНО УЖЕ ВОЗНЕСЛИ ОСАННУ ЗА МЕНЯ – НА ЖУРНАЛЬНЫХ СТРАНИЦАХ. НО ЭТО ЕЩЕ ДАЛЕКО НЕ ВСЕ! ПОЖАР НАЧИНАЕТСЯ В РАЗДЕЛЕ SPECIAL, ГДЕ ВЫ НАЙДЕТЕ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ СРАЗУ ПО ДВУМ ВЫСТАВКАМ: TOKYO GAME SHOW 06 И GAME CONVENTION 06, А ТАКЖЕ КРАТКИЙ ОБЗОРНЫЙ РОЛИК ПО MICROSOFT X 06. И ВСЕ ЭТО РАЗОМ И НА ОДНОМ ДИСКЕ! «СТРАНА ИГР» НАСТОЯТЕЛЬНО ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ В ОБРАЩЕНИИ С ОГНЕМ, НЕ СПАЛИТЕ СВОЙ DVD-ПЛЕЕР!

//SPACEMAN

НА ВИДЕОЧАСТИ



ЦЕЛЫХ **4** СПЕЦМАТЕРИАЛА

РОВНО **6** ВИДЕООБЗОРОВ

ЦЕЛЫХ **7** РОЛИКОВ В «БАНЗАЕ!»



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

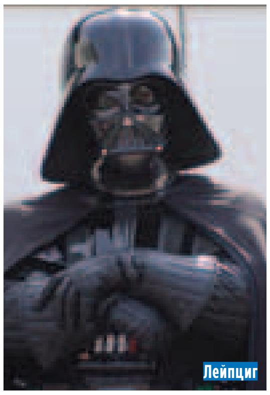
ВИДЕОПРЕВЬЮ

ROGUE GALAXY

ВИДЕОРЕПОРТАЖИ

GC 06, TGS 06, X 06

Если весна обычно встречает нас всего одной игровой выставкой, то осень разливается настоящим водопадом. Мы решили не мучить вас ожиданиями и не раскидывать репортажи по дискам разных номеров. Так что встречайте – три подробных видеоотчета по трем выставкам сразу! Из Лейпцига вы перенесетесь в Токио, а затем попадете в Барселону. Устраивайтесь поудобнее, приятного вам просмотра!



Лейпциг



Токио



Барселона

ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







Для некоторых роликов видеочасти (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

ПРЕЗЕНТАЦИЯ GEARS OF WAR

Из данной презентации вы узнаете о предыстории игры, о нелинейности и кинематографичности, а также о том, что сделали разработчики, чтобы игроки не застряли в процессе прохождения. И наконец – об интересной системе перезарядки!



Полный список

SPECIAL
- Репортаж с TGS 06
- Репортаж с GC 06
- Репортаж с X 06
- Презентация Gears of War

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Neverwinter Nights 2 PC
- ParaWorld PC
- Just Cause PC
- Call of Juarez PC
- Disgaea 2: Cursed Memories PS2
- Urban Chaos: Riot Response PS2

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Gran Turismo HD PS3
- Sonic the Hedgehog Xbox 360
- Rogue Galaxy PS2
- MotorStorm PS3
- Half-Life 2: Portals PC
- Shadowrun Xbox 360 PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- L.A. Noire
- Metal Gear Solid: Portable Ops
- The Idol Master

БАНЗАЙ:
- Bleach (опенинг)
- Busou Renkin (опенинг)
- D.Gray-man (опенинг)
- Death Note (опенинг)
- Ginga Tesudo Monogatari ~Eien he no Bunkiten~ (опенинг)
- Sumomo Momomo (опенинг)
- Super Robot Taisen OG ~Divine Wars~ (опенинг)

ВИДЕОФАКТЫ:
- Shining Wind PS2
- Kane & Lynch: Dead Men PC Xbox 360
- Armored Core 4 PS3 Xbox 360
- L.A. Noir PS3
- Tales of the Tempest DS
- Ridge Racer 7 PS3
- Mass Effect Xbox 360
- Ni-Oh PS3
- Bladestorm: 100 Years War PS3
- The Idol Master Xbox 360

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PS3

Не успели мы передохнуть от предыдущего трейлера, как Kojima Productions «выстреливает» совершенно новым видеороликом. Наконец-то они там вспомнили, что MGS4 – это не фильм, а самая что ни на есть игра. Вот почему данное видео сосредоточено на демонстрации геймплея. Вы узнаете, как работает камуфляж Снейка, что пришло на замену картонным коробкам, а также почему не стоит геройствовать на поле боя. Впрочем, не обошлось и без традиционной «юмористической паузы».





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT XBOX 360

трейлер

В воде не тонет, в огне не горит! В качестве иллюстрации к Теме Номера представляем вашему вниманию почти четыре минуты геймплея с разных уровней игры.



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS PSP

геймплей

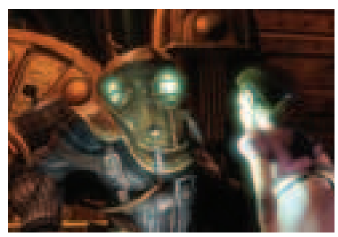
И снова Metal Gear, на этот раз портативный. Что это не поделил майор Зиро с красоткой Евой? Почему он пульнул в Снейка дротиком из M9? Да не пугайтесь вы так! Это ж мультиплеер.



BIOSHOCK XBOX 360 PC

трейлер/геймплей

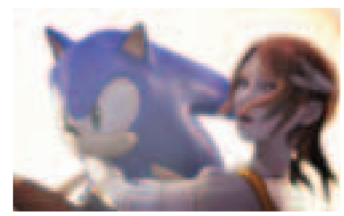
Мрачный город глубоко под водой... Маленькая девочка среди пустых улиц... Человек с разводным ключом... Почему он желает ее смерти? Вопросы, вопросы...



ВИДЕОПРЕВЬЮ

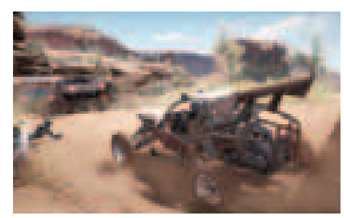
SONIC THE HEDGEHOG XBOX 360

Настало время самим пощупать синего ежа! На просторах Xbox Live появилась демо-версия.



MOTORSTORM PS3

Помимо прочего TGS 2006 запомнилась нам тем, что на ней наконец-то показали играбельную демо-версию MotorStorm. Красота, а не игрушка!



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ В ИГРЫ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, МЫ ЕЩЕ И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ ЭКСПЕРТОВ. ИНОГДА МЫ ДЕЛАЕМ МУЗЫКАЛЬНЫЕ КЛИПЫ НА ОСНОВЕ СВЕЖИХ ИГР.

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES PS2

И снова Nippon Ichi, и снова мы на бескрайних тактических просторах. Юмора, правда, поубавилось...



NEVERWINTER NIGHTS 2 PC

Удалось ли продолжение одной из лучших action/RPG на PC? Не посрамит ли имени предка?



CALL OF JUAREZ PC

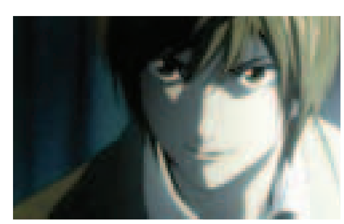
В этом лихом ковбойском шутере можно поливать врагов свинцом, цитируя при этом Библию.



БАНЗАЙ

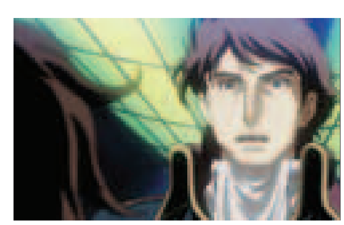
DEATH NOTE опенинг

Октябрь – начало нового аниме-безумия. Жемчужина сезона, определенно, мистико-психологический детектив Death Note!



GINGA TESUDO MONOGATARI ~EIEN HE NO BUNKITEN~ опенинг

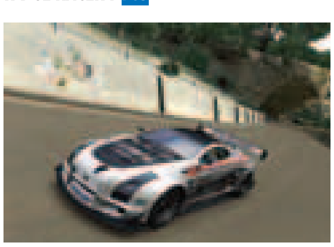
...но есть и другие! Например, второй сезон «Галактических железных дорог».



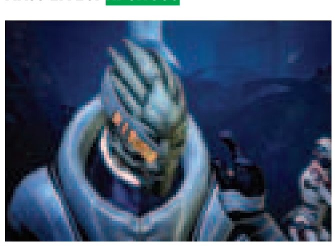
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

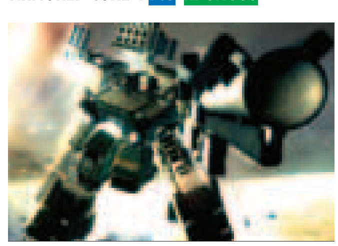
RIDGE RACER 7 PS3



MASS EFFECT XBOX 360



ARMORED CORE 4 PS3 XBOX 360



Shining Wind PS2 • Kane & Lynch: Dead Men PC XBOX 360 • L.A. Noir PS3 • Tales of the Tempest DS • Ridge Racer 7 PS3 • Project Gotham Racing 4 XBOX 360
Mass Effect XBOX 360 • Ni-Oh PS3 • Bladestorm: 100 Years War PS3 • The Idol Master XBOX 360 • Armored Core 4 PS3 XBOX 360

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



ВЫСТАВКИ-ВЫСТАВКИ-ВЫСТАВКИ – СПЕЦРАЗДЕЛ НАШЕЙ ВИДЕО ЧАСТИ ПЕСТРИТ РЕПОРТАЖАМИ С ОСЕННИХ ВЫСТАВОК, А НА PC-ЧАСТИ ЗАВЕРШАЮТСЯ КОНФЕРЕНЦИИ С ВЫСТАВКИ ВЕСЕННЕЙ. ВПРОЧЕМ, ЕСЛИ ВАМ СОВСЕМ НЕИНТЕРЕСНЫ РАЗГЛАГОЛЬСТВОВАНИЯ НА ТЕМУ «ПОЧЕМУ НАША КОМПАНИЯ ЛУЧШЕ ВСЕХ», ТО ПЕРЕХОДИМ К НАШЕМУ ТРАДИЦИОННОМУ ОБЗОРУ. ИТАК, К НАМ ЯВИЛСЯ САМ РОНАЛЬДИНЬО И КАК БЫ МЕЖДУ ПРОЧИМ ПРЕДЛОЖИЛ ДЕМКУ FIFA 07. НУ РАЗВЕ МОГЛИ МЫ ОТКАЗАТЬСЯ? ТЕМ БОЛЕЕ ТАМ ДОСТУПНЫ АЖ ШЕСТЬ КОМАНД – ЕСТЬ ИЗ ЧЕГО ВЫБРАТЬ. ЛЮБИТЕЛЕЙ HALF-LIFE 2 СПЕШИМ ОДИФИКАЦИЕЙ, ПРОХОЖДЕНИЕ КОТОРОЙ ОТНИМЕТ У ВАС НЕ МЕНЬШЕ ШЕСТИ ЧАСОВ. СОГЛАСИТЕСЬ, НЕ КАЖДЫЙ Д ЮТСЯ! НУ А МАСТЕРОВ, В СОВЕРШЕНСТВЕ ОВЛАДЕВШИХ НЕ ТОЛЬКО МЫШЬЮ С КЛАВИАТУРОЙ, НО И НОЖНИ ОСИМ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА БУМАЖНУЮ МОДЕЛЬ ПИРАМИДОГОЛОВОГО ИЗ ОДНОГО ОЧЕНЬ ТИХОГО ТУМАННОГО



//А.УСТИНОВ

НА PC-Части



РОВНО **2** ДЕМО-ВЕРСИИ

ТРЕЙЛЕРЫ К **5** ФИЛЬМАМ

ТРАДИЦИОННЫЕ **3** ЖУРНАЛА В «АРХИВЕ СИ»



ДЕМО-ВЕРСИИ

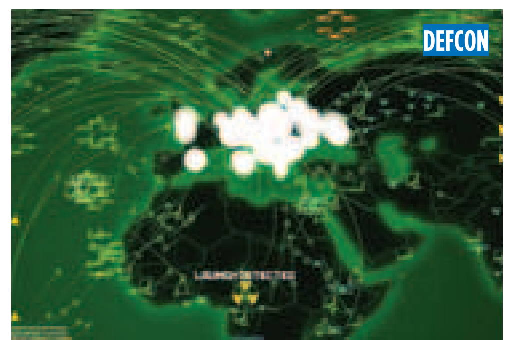
FIFA 07

Electronic Arts выпустила на суд общественности демо-версию FIFA 07. Доступен режим состязания, в котором можно провести один матч, сделав выбор между шестью открытыми командами; для вас играют: Лион, Милан, Барселона, Манчестер Юнайтед, Вердер и Гвадалахара.

DEFCON

Демо-версия Defcon – игры от команды Introversion Software, разработчика неординарной стратегии Darwinia. Знакомство советуем начать с обучающего режима. Всего доступно 7 заданий для одиночной игры, также есть многопользовательский режим для двух игроков.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демо-версии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИЯ:
- FIFA 07
- DEFCON: Everybody Dies

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 1942
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:
- ATi Catalyst 6.10 beta
- Radeon Omega Drivers 3.8.291
- DirectX 9.0c August 2006

ПАТЧИ:
- Caesar IV v1.1 US
- Far Cry v1.33 - v1.4
- FlatOut 2 v1.2
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.06 RU
- World of Warcraft v1.12.0 - v1.12.1 UK
- World of Warcraft v1.12.0 - v1.12.1 US AU

SHAREWARE/FREEWARE:
- Лучший подарок
- Слабое Звено 1.1
- Снежок. Охотник за сокровищами II
- Танчики
- НеоБол
- Swap & Fall 2
- Sentinel

СОФТ:
- ActivIcons 3.37
- Cryptic Disk 2.3.2
- Paragon Drive Copy 8.0 Personal
- WindowBlinds 5.1
- The Bat! Password Recovery 1.1.0
- 1 DVD Ripper 4.30
- iuVCR 4.14.0.377 RU
- Sony Vegas 7.0b
- Disk Password Protection 4.8.824
- Juicy Business Cards 1.20
- Power Notes 3.19
- Skype 2.6.0.102 Beta
- KidsControl 1.4
- SEOBar 0.9 Build 91 RC1
- SmartFTP 2.0.999.4
- SpamBlocker 2.3.31
- ARTBorders
- ARTEdges
- ARTEyes
- KoolMoves 5.6.0
- Notepad++ 3.9
- novaPDF Pro 4.2 build 187
- AVIRA Removal Tool 3.0.1.16
- Comodo Personal Firewall 2.3.6.81
- DefenseWall 1.65

СОФТ-СТАНДАРТ:
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- DivX Player 6.3.1
- Fraps 2.7.4
- HyperSnap-DX 6.11.10
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Miranda IM 0.6 Alpha 13
- Mozilla Firefox 1.5.0.7
- QIP Build 7980
- Virtual CD 8.0.0.4
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinRAR 3.61
- WinXP FAQ 3.0.5
- X Codec Pack 2.1.1 build 406

WIDESCREEN:
- 300
- Волкодав
- Альфа дог
- Симпсоны
- The Blood Diamond

ВИДЕОРОЛИКИ:
- Need For Speed Carbon Xbox 360
- Family Guy PS2 Xbox
- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent Xbox 360
- Armed Assault PC
- Resistance: Fall of Men PS3
- Yakuza 2 PS2
- Canis Canem Edit PS2 Xbox
- Ridge Racer 7 PS3

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

Прошивка: 2.81
Демо-версия: World Tour Soccer 06
Видеоролики: Need for Speed Carbon PSP, Family Guy
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



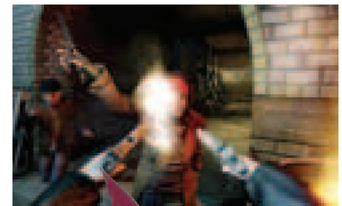
В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

300
Качественный трейлер эпического фильма «300», в котором Спартанцы противостоят Херхесу и его великой персидской армии. Показаны красочные фрагменты сражений и сюжетные вставки.



ВОЛКОДАВ
Впечатляющий трейлер отечественного фэнтези «Волкодав». Последний человек из племени Серых Псов вызвался быть телохранителем дочери государя, но был вовлечен в череду кровавых событий.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

PARAGON DRIVE COPY 8.0 PERSONAL
С помощью Drive Copy можно легко и быстро создать копию жесткого диска или отдельных его разделов. Это очень полезно, например, при «переезде» со старого винчестера на новый.

CRYPTIC DISK 2.3.2
Cryptic Disk поможет создавать в Windows 2000/XP/2003 зашифрованные разделы или целые логические диски – для доступа к зашифрованным данным ОС обязательно затребует пароль.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II V1.06
Недавний патч 1.05 не только вносил существенные изменения, но и, как выяснилось, содержал ошибки. Их-то и исправляет это обновление.

FAR CRY V1.4
Добавлены римейки assault-карт, исправлено множество ошибок в мультиплеере, изменены параметры оружия, добавлено новое оружие, например автомат MP5.

FREEWARE/ SHAREWARE

SWAP & FALL 2
Очередная фантазия на тему Lines: необходимо составлять комбинации из трех и более одноцветных шаров, после чего те исчезают, а игрок получает заветные очки. Симпатичная графика, стильные бэкграунды и милейшая белочка в уголке.

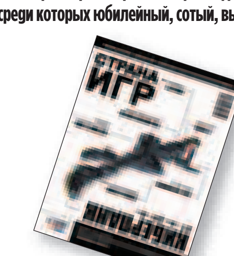


ТАНЧИКИ
Отличный «народный римейк» Battle City хвастает трехмерной графикой, качественным звуком, оригинальной системой бонусов и приятным игровым процессом. Если вдруг у вас никогда не было NES и вы понятия не имеете, что такое «Танчики», напоминаем: вы один, их много, а война – штука опасная...

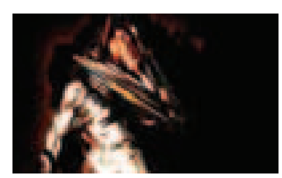


БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»
PDF-версии трех старых номеров журнала, среди которых юбилейный, сотый, выпуск.



PAPERCRAFT
Выкройки бумажной модели Пирамидоголового из Silent Hill 2.



TOKYO GAME SHOW
Подробный фотоотчет с прошедшей Tokyo Game Show с комментариями.



Самый полный и самый точный список всех представленных на диске материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».



ВИДЕОСПЕЦ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ NINTENDO НА E3'2006

8 минут с русским голосовым переводом. Из данной конференции вы узнаете, какие японские хиты для DS удостоятся перевода на английский язык (и будут выпущены в США и Европе), а также в какие игры нам предстоит играть на Wii в самом ближайшем будущем.





ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Есть среди вас те, кто любит закладывать бомбы в неположенных местах или их обезвреживать? Вы найдете на диске много полезного! Первым делом стоит взглянуть на карту de_Car Garage Oil v4.0, которая наверняка понравится любителям перестрелок с дальних дистанций. Не менее интересна de_Domestic Dispute: некоторые стены тут ломаются, что открывает большой простор для тактики. А ценителям фантастики мы советуем карту de_LV-426 v3, которая дотошно воспроизводит базу из кинофильма «Чужие».




HALF-LIFE 2

Без хороших кампаний нынче ни один из наших дисков не обходится. Вот и в этот раз поклонники одиночного режима не обделены: вот вам мод, рассчитанный часов эдак на шесть игры, если не больше. Coastline to Atmosphere – этакое альтернативное развитие сюжета Half-Life 2: главного приспешника инопланетян засекают на одном из островов, и наш герой начинает охоту за ним. Кампания получилась интересной и масштабной – тут и на глиссере покататься дадут, и на машине, одним словом, разнообразие!




DAY OF DEFEAT: SOURCE

Нельзя сказать, что Day of Defeat: Source пользуется бешеной популярностью, но сообщество вокруг этой игры образовалось весьма обширное, и карты для нее выходят с завидной стабильностью. На этот раз вашему вниманию мы предлагаем четыре поля битвы. Тем, кто предпочитает сражения на более-менее открытой местности, советуем dod_Pillbox3 final – тут вам и траншеи, и участки практически «голые». Найдется работа и для тех, кто любит все взрывать, пожалуйте на dod_Tiger Detonation b2.



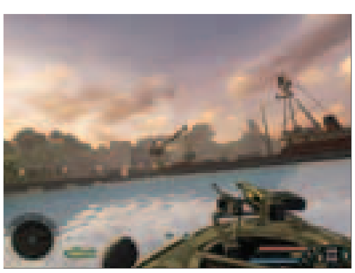
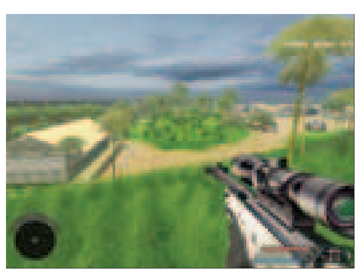

QUAKE 4

Так сложилось, что за целый месяц поклонники Quake 4 не выпустили ни одной карты. Сей дефицит мы восполнили новыми модами. Первый, GTX Q4 1.0, создан для владельцев мощных компьютеров – к Quake 4 привинтили поддержку GTX. Освещение стало еще более реалистичным, особенно это заметно при взгляде на блики. Прелесть в том, что мод работает не только в одиночной кампании, но и в сетевом режиме. Почитателям мультиплеера понравится и вторая работа – Q4Max 0.76b: переиначен HUD и навешаны прочие полезные «бантики».



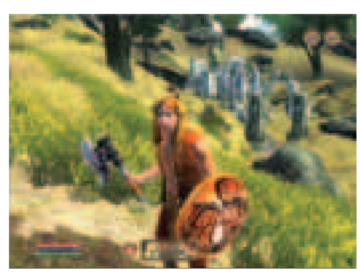

FAR CRY

По доброй традиции, раздел Far Cry открывается картой для одиночного прохождения. Airfield представляет собой уровень, на прохождение которого времени понадобится не меньше часа. Собственно, до главной цели Airfield (то есть аэродрома) придется долго топать, плыть и ехать, а по пути совершить немало подвигов. В основном это подрыв важных объектов, таких как радиовышка и сухогруз, но и без массовых перестрелок с наемниками дело не обойдется. Также вас ждут четыре карты для мультиплеера.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Полтора десятка плагинов – это вам не баран чихнул! Оружейники, правда, в этот раз выступили слабо – лишь Weapons of the Nine 1.2 может удовлетворить тех, кто ищет новый меч или секиру. Зато работы с новой броней составляют добрую треть от общего числа работ. Особенно советуем взглянуть на Battle Dress 1.2, Chest of Matun 1.0 и Holgar's Barbarian and Buccaneer Outfitter 1.0. Найдутся и домики (поистине роскошны Palace of Varner Shuuor 2 v1.1 и Septim Mansion 1.1), и локации – посетите Zombie Inn III the Village 1.4.1, где зомби точат зубы в каждом доме!



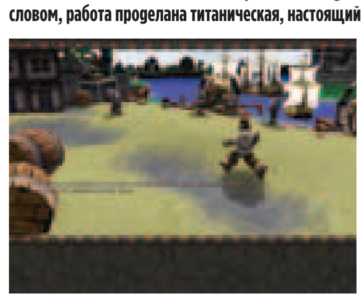
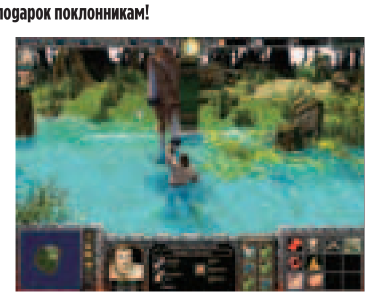

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Половина из машин в нынешней подборке выпущены до 1980 года. Тем, кто любит хотроды, наверняка приглянутся быстрые пикапы 1940 Ford Utility Mild Custom v2 и 1949 Ford F-1 Hotrod. Линейку пикапов продолжают 1976 Ford F-150, 1985 Chevrolet Silverado и 1985 Chevy Silverado SS. Поклонникам автомобилей категории Muscle Car предлагаются такие машины, как 1964 Ford Mustang v2 и 1976 Chevrolet El Camino. Советуем обратить внимание на 1986 Ford Econoline Ambulance: наконец-то появилась достойная замена стандартной неотложки!




WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Появление мода Black Company Campaign Beta v1.5 можно считать настоящим событием в мире Warcraft III. Еще бы! Не каждый день появляются столь обширные кампании! Достаточно хотя бы раз взглянуть, чтобы понять, на что истрачены семьдесят с лишним мегабайт – тут целых три десятка миссий! Причем каждая снабжена отлично поставленными роликами на движке и целым арсеналом новых 3D-моделей. Одним словом, работа проделана титаническая, настоящий подарок поклонникам!

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears Without Warning 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51 BloodRayne 2 The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4 Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4 Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII Half-Life Ил-2: Штурмовик

«СИ» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх. О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.

Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Спецификация самого доступного ПК изменяется до неузнаваемости, а конфигурация мощной системы может оставаться одинаковой несколько месяцев подряд. Чтобы узнать системные требования игры, посмотрите на цвет надписи в выходных данных статьи – PC, PC, PC.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Самый быстрый игровой компьютер был, есть и будет основан на процессоре AMD ATHLON 64 FX-62. Изменений в конфигурации немного – все они никак не повлияют на производительность системы в целом. Лишь новая система жидкостного охлаждения поможет в разгоне ядра процессора.

Процессор: ATHLON 64 FX-62 (2,8 ГГц, ядро Windsor, AM2)	$989
Материнская плата: ASUSTeK M2N32 WS Pro (nForce590 SLI)	$297
Оперативная память: Corsair 2 Гбайт KIT DDR-II PC-4200 (VS2 ГБАЙТKIT533D2)	$305
Видеосистема: Quad SLI из двух ASUS 7950GX2 Extreme Edition (PCI-E, 7950 GX2, 1 Гбайт)	$1 352
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.10 SATA-II 300 Гбайт, 16 Мбайт кэш	$200
БП: Thermaltake PurePower 680 Ватт (W0049RE) 24+8 pin	$116
Охлаждение: Zalman Reserator V2 Fanless Water Cooler	$283
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-760SA	$124
Звук: Creative X-Fi Elite Pro	$305
Итого:	$3971

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Мощная игровая система. Потянет максимальные настройки графики во всех современных и ожидаемых играх. Через год следует готовиться к замене видеокарты и установки дополнительной пары модулей памяти. Как ни крути, а играть под Vista с 2 Гбайт будет сложновато.

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 2.13 ГГц (2.13 ГГц, 2 Мбайт, LGA775)	$248
Материнская плата: ASUSTeK P5LD2 v2.0 (945P)	$137
Оперативная память: 2 x HYUNDAI/HYNIX DDR-II DIMM 512 Mb PC-4200	$148
Видеосистема: MSI MS-V801 NX7900GT (PCI-E, GeForce 7900GT, 256 Мбайт)	$341
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.8 SATA 200 Гбайт 8 Мбайт	$174
БП: Thermaltake Favourite/Powerman PRO 460 Ватт	$72
Охлаждение: Thermaltake (CL-P0343) Mini Typhoon Value Pack	$38
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW SONY DW-G120A IDE	$39
Звук: Creative Audigy4	$50
Итого:	$1259

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Доступный и весьма производительный компьютер. В его основе процессор на ядре San Diego, RAID-массив из двух SATA-винчестеров и мощная видеокарточка предыдущего поколения на X850 XT.

Процессор: AMD Athlon 64 3700+ (2.2 ГГц, 1 Мбайт, ядро San Diego, Socket 939)	$105
Материнская плата: EliteGroup KN1 Lite Extreme (nForce4 Ultra)	$99
Оперативная память: 2x HYUNDAI/HYNIX 512 Мбайт DDR-400 PC-3200	$140
Видеосистема: Palit 512Мбайт PCI-E 6800GS	$205
Дисковая подсистема: Seagate 7200.9 7200rpm SATA 250 Гбайт 16 Мбайт (ST3250624AS)	$100
CD-привод: DVD ROM & CD-ReWriter 16x/52x/32x/52x EAC DW-552G/GA IDE	$30
Итого:	$679

Все цены указаны по состоянию на 16 октября 2006 года

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

PC

PS2 PS3

GAMECUBE WII

XBOX XBOX 360

GBA DS PSP

Цветовое кодирование Рубрик

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ

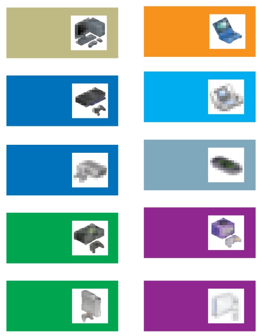
ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ

ОНЛАЙН

Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит только от типа рубрики.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

ЛЫСЫЙ ПРОТИВ ТЕРРОРИСТОВ

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, Xbox, PlayStation 2
- **ЖАНР:** shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI/Vellod Impex
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2006 года
- **ОНЛАЙН:** http://splintercell.uk.ubi.com/doubleagent

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Каждый двойной агент должен иметь подходящий позывной. Бывший взломщик Эдди «Зигзаг» Чэпмен умудрился во время Второй мировой получить от немцев орден «Железный крест», при этом работая на англичан. Бизнесмен, бабник и любимец судьбы югослав Душко «Трицикл» Попов, двойной агент немецкой и английской разведок, стал прообразом Джеймса Бонда. Хуан «Гарбо» Пуйоль передал немцам ложные сведения и заставил их вывести значительные силы из Нормандии, открыв союзникам путь для известной высадки. Очевидно, есть нечто, что мешает Сэму Фишеру встать в один ряд с этими великими людьми. Фишеру срочно нужен позывной. Конспирация выше всего, Фишер! Мы начинаем новую



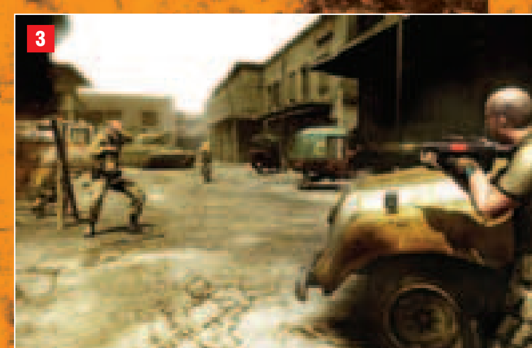
За кулисами

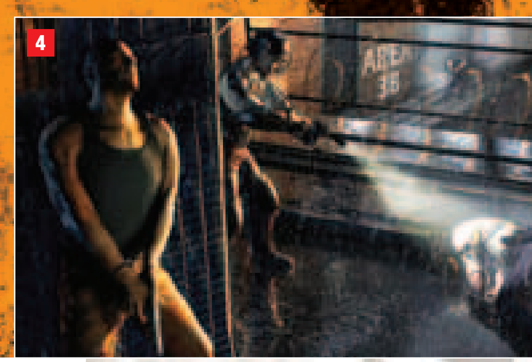
Ubisoft разрабатывает игры по модели, которая несколько отличается от принятой в индустрии. Как правило, современные блокбастеры от Ubisoft разрабатывают сразу несколько студий параллельно, причем разные команды отвечают не только за разные версии игры, но даже порой за различные режимы в рамках одной игры. Над Splinter Cell: Double Agent горбатились сразу четыре команды: Ubisoft Shanghai отвечают за версию для PC и Xbox 360, мультиплеерный режим Spies versus Mercenaries создается в Ubisoft Annecy, версия для обычных консолей куется в Ubisoft Montreal, а над сетевым режимом Spy versus Spy трудится Ubisoft Milan. Именно поэтому компания часто выпускает отдельные одиночные или мультиплеерные демо-версии. И, опять же, именно поэтому мы часто видим серьезную разницу в графике в различных режимах (как уже было, например, в Ghost Recon Advanced Warfighter).

За минуту до выстрела Лысый узнает личность цели: это неосторожный агент ЦРУ, о работе которого пронюхали террористы.









операцию. Мы будем звать тебя... агент Змейка.

Что, в самом деле уже занято? Тогда агент Лысый. Сэм «Лысый» Фишер.

Четвертое приключение Фиш... то есть Лысого, носит подзаголовок Double Agent, «Двойной агент». Так называют человека, который, притворяясь тайным сотрудником некоей организации, на самом деле еще более тайно работает ее прямого врага. Лысый всю жизнь был обычным, «одиночным» тайным агентом в правительственных спецслужбах. Однажды на задании он узнает, что террористам удалось раздобыть значительное количество красной ртути – мифического вещества, которое якобы можно использовать для создания атомной бомбы в домашних условиях. Ситуация требует решительных действий, но тут Лысый узнает страшные новости: пока он спасал мир от холокоста, его собственная дочь погибла в ДТП. Лысый теряет себя от горя. Провалившись в черную депрессию, он не в состоянии выполнить миссию. Полковник Ламберт, давний друг и постоянный начальник Лысого, отправляет агента в бессрочный отпуск. Проходит несколько месяцев, и Лысый берет себя в руки. Ему нечего терять. Он отправляется на самое сложное задание, которое только можно придумать, и получает статус двойного агента под прикрытием. С помощью полиции и СМИ начальство «Третьего Эшелона» ставит криминальную драму о неуловимом преступнике, который якобы провернул серию дерзких ограблений по всей стране. Лысому оставалось только напялить чулок на голову и выйти к полицейским с поднятыми руками – позже эти кадры обойдут все каналы национального телевидения. Приговор: пожизненное заключение. Лысый оказывается в одной камере с Джейми Вашингтоном, убежденным политическим террористом, членом Армии Джона Брауна.

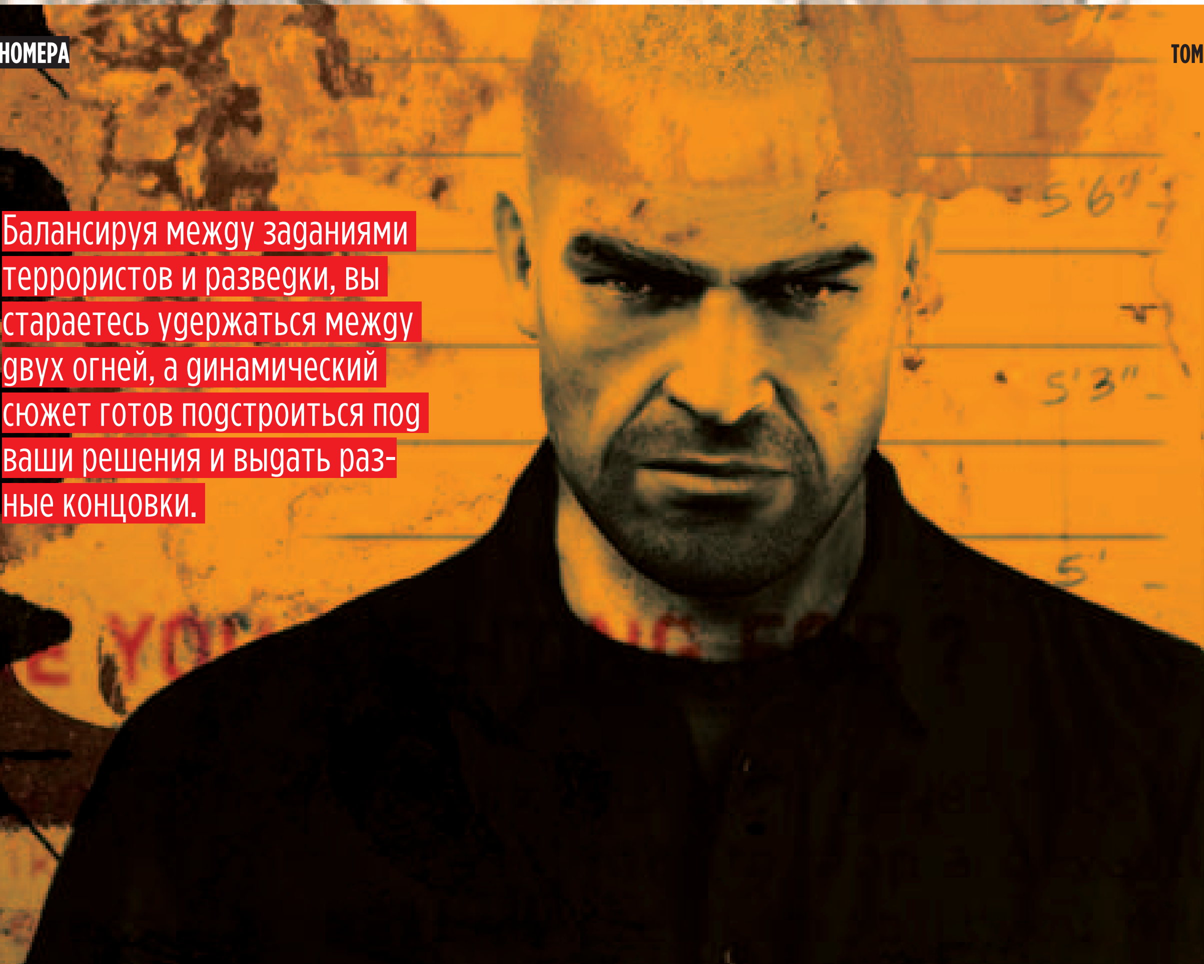
И это не первая заставка, а всамделишные игровые события. Первый уровень начинается еще в то время, когда Фишера звали Фишером. Вы видите историю глазами героя, вы аккуратно «грабите» банки, вас бросают в тюрьму. И когда двум заключенным представляется шанс бежать, помогать преступнику будете тоже вы. Позже приятели выберутся на свободу, и Джейми предложит Лысому вступить в Армию Джона Брауна. Агент, конечно, согласится, подумав про себя, что «всё идет по плану». Но на этом испытания только начинаются. Все мы знаем, что бывает с тем, кто погонится за двумя зайцами. Авторы Splinter Cell добавляют в игру совершенно новый элемент, два уровня доверия – один для террористов, второй для «Третьего Эшелона». Простой пример: в одной из миссий террористы приказывают Лысому занять позицию со снайперской винтовкой на радиовышке. За минуту до выстрела Лысый узнает личность цели: это неосторожный агент ЦРУ, о работе которого пронюхали террористы. Вы видите жертву в оптический прицел, Ламберт приказывает помочь дружественному агенту, преступники ждут, что вы нажмете на курок. Вы колеблетесь? Вне-

1 Графика в версиях для текущего поколения смотрится уже неактуально.

2 Ушанка и калашников? Из какой страны эти странные часовые?

3 Некоторые уровни залиты светом, и Лысый вместо прибора ночного видения берет с собой пару лишних магазинов.

4 Все равно Лысый остается хорошим. На «добрых» охранников рекомендуется применять только несмертельное оружие.



Балансируя между заданиями террористов и разведки, вы стараетесь удержаться между двух огней, а динамический сюжет готов подстроиться под ваши решения и выдать разные концовки.

Мультиплеер и платформы

Xbox 360 и PC:
Мультиплеер типа Spies versus Mercenaries. Личный профиль секретного агента с рейтингом, изменяемым инвентарем и растущими навыками. Challenge Mode с ботами-наемниками. Полная поддержка команд: рейтинги, лестница улучшений.

Xbox и PS2:
Мультиплеер типа Spy versus Spy. Режимы: Team Hack (взломай чужой компьютер, защити свой), Deathmatch (шпионам дают оружие!), Key Run (битва за секретный ключ), Sam Versus All (один Лысый против трех волосатых), Countdown (чем больше убил, тем больше играешь), Blitz (чередование атаки и защиты).

Только на PS2:
Disk Hunt (охота за дисками) и Survival (останется только один!).

Только на Xbox:
Шесть человек в режиме Spy versus Spy, улучшенная графика, стелс-камуфляж.



1 Мультиплеер: шпионы здорово умеют прятаться, но если их найдут - дело дрянь.



2 По нраву ли вам игровая модель Лысого? А очки? Очки идут?

запно из подворотни выскакивает убийца и бросается на цэрэушника с ножом. Пока они борются, у вас остаются доли секунды, чтобы принять решение.

Всё это напоминает ситуацию из первой части Metal Gear Solid – Снейк с ракетницей на плече держит в прицеле Метал Гир и Грей Фокса одновременно. «Стреляй!» – требует Фокс. Управление передается вам, вы смотрите на происходящее глазами Снейка, нажимаете на курок и слышите голос совести: «No! I can't do it!»... Разница в том, что Лысый может выстрелить. В Double Agent ваша судьба в ваших руках. Балансируя между заданиями террористов и разведки, вы стараетесь удержаться между двух огней, а динамический сюжет готов подстроиться под ваши решения и выдать разные концовки. Для пущего драматизма в игре появляются интерактивные заставки (как в Resident Evil 4!). Ходит слух, что даже жизнь Ламберта так или иначе будет зависеть от действий Лысого.

Конечно, будет улучшена графика. Разработчики утверждают, что в одной только физиономии героя полигонов теперь больше, чем было во всей его модели.

14 октября разработчики опубликовали многопользовательскую демо-версию Double Agent на Xbox Live. Скачать ее можно бесплатно, но, однако, чтобы поиграть через Сеть, необходимо иметь «золотую» подписку Xbox Live Gold. Нужно заметить, что многопользовательские режимы серьезно отличаются на разных платформах, и в «старших»


Акелла
ЖАНР ACTION / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
ARMA
ARMED ASSAULT
НОВЫЙ ВОЕННЫЙ СИМУЛЯТОР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ХИТА «ОПЕРАЦИЯ "ФЛЭШПОИНТ"»
IDEA games
Armed Assault - доказательство явной эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.
• Современный графический движок и прекрасная анимация
• Широкий выбор оружия и средств передвижения
• Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
• Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
• Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
• Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
• Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
• Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
• Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире
Реклама
Bohemia Interactive
© 2006 ООО "Акелла"
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Akella

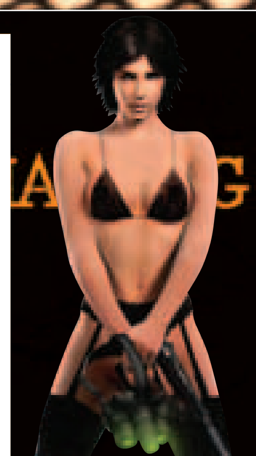


1 Маленький мальчик на вишню залез \ Сторож Игнатий вскинул обрез \ Выстрел раздался и сдавленный крик \ «Сорок шестой», – улыбнулся старик.

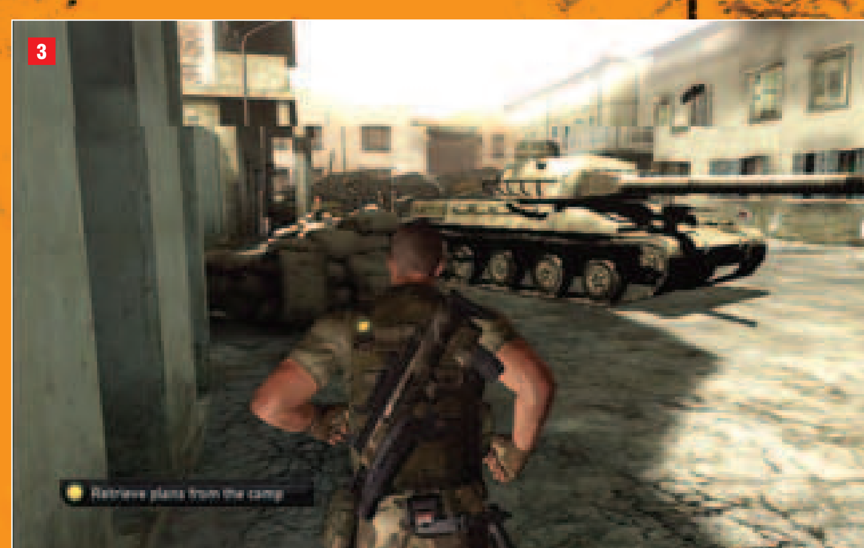
2 После умопомрачительных спецэффектов GRAW мы ждем от Ubisoft чего-то не менее фееричного.

3 Как это называется? No place to hide?

версиях (для Xbox 360 и PC) теперь будет использоваться ровно один режим под названием Spies versus Upsilon Force, или, как он именовался раньше, «Шпионы против наемников». Игроки (четыре или шесть человек) делятся на две команды. Одна натягивает латексные диверсионные костюмы. Это шпионы, их задача – проникнуть на объект и похитить некоторые «данные». Вторая команда надевает шлемы класса Land Warrior и берет со стойки штурмовые винтовки. Это наемники, для которых игра превращается в шутер от первого лица. Их задача – защитить терминалы от взлома, найти и уничтожить шпионов. Этот режим уже появлялся в прошлых частях Splinter Cell, и разработчики, собравши статистику о времени, проведенном игроками на сервере, ахнули. Настоящие фанаты играли в Spies versus Mercenaries месяцами, в то время как новички, как правило, не задерживались надолго: разобраться в происходящем слишком сложно, а мафия старослужащих сильна и недружелюбна. Показателен пример автора этих строк: в мультиплеере Chaos Theory он умирал быстро и унизительно, за какую бы команду он ни играл. И, напротив, запустив демо-версию Double Agent, он за первый же матч разобрался с управлением, во втором свернул первую наемничью шею и – главное – получил огромное удовольствие от совершенно особенного, уникального сетевого режима.



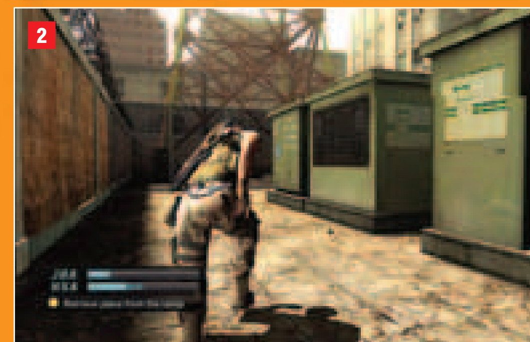






В коллекцию!

Коллекционное издание Double Agent выходит эксклюзивно для Xbox 360 в один день с самой игрой. Фанаты, готовые потратить $69.99 (против $59.99 за обычный диск), получат довольно бестолковую подборку бонусов: документальный фильм о реалистичности в игре, фильм о создании игры, интервью с Майклом Айронсайдом, голосом Лысого, семь мини-фильмов, подборку трейлеров к игре, галерею концепт-арта и коробочку с другой картинкой на обложке.



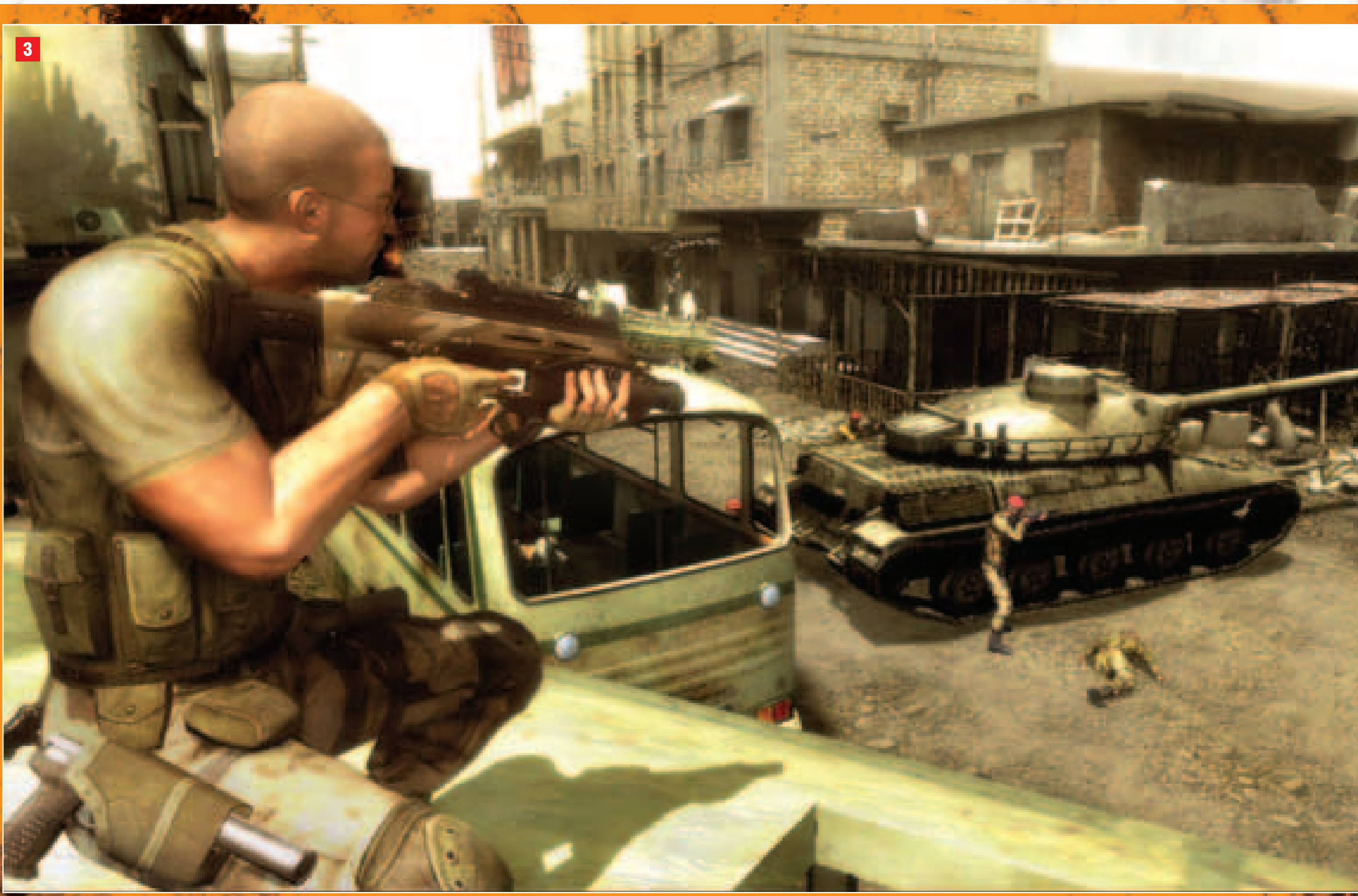
1 Спойлер: в Double Agent будет надуманная любовная линия.

2 Слева внизу: полоски доверия. За добрые дела вас будет любить NSA, за злые – JBA. Встает вопрос: кем быть?

3 Киншаса, столица Конго. Фото на память.

Не изменилось ничего, и в то же время изменилось всё. Незначительные сами по себе поправки поднимают старую игру в прятки на новый уровень. У шпионов отобрали все оружие вообще, и теперь для них единственный способ навредить врагу – зайти сзади и свернуть шею. Шпионы стали гораздо быстрее, для них не составляет труда при первом признаке опасности за несколько секунд скрыться с места происшествия. У шпионов есть два дополнительных режима зрения: ночное и тепловое видение позволяют им легко находить наемников. С помощью высокотехнологичного «прибора для взлома всего подряд» шпионы могут взламывать терминалы (цель миссии), на расстоянии разбивать лампочки и стекла, вмешиваться в работу видеошлемов наемников, отчего у тех весь экран застилают помехи. Наемники – гораздо более простые существа. У них есть автомат и фонарь, и этого достаточно. Они не умеют прыгать из окон и лазать по вентиляциям, но система безопасности услужливо открывает перед ними двери. За какую бы из сторон вы ни играли, управление упрощено настолько, насколько это вообще возможно, разобраться с ним можно минут за пять-десять.

В первые же два пробных матча (один за шпионов, один за наемников) ваш покорный слуга набрался таких ярких впечатлений, каких ему не давала ни одна игра за последний год. Играя за шпиона, ты остро чувствуешь свою беззащитность. Тем не менее, весь уровень в твоей власти. Ты можешь просочиться туда, где тебя не достанет ни один наемник, но чтобы взломать терминал (и выиграть матч), ты обязан подставиться и выйти на открытое место. Вот еще хитрость: терминалов всегда больше, чем





1 Игровые модели получились настолько удачными, что их решили использовать и в заставках.

2 «Еще никогда Штирлиц не был так близок к провалу».

3 Не двигайся! Я должен прощупать твой пульс!

охранников. Находишь тихое место, гасишь свет лампочки, прячешься и тихо начинаешь свое темное дело. В то же мгновение бесстрастный голос девушки-комментатора сообщает об этом всему уровню, и ты уже знаешь: за тобой придут. Несколько секунд ты панически скачиваешь данные... потом слышишь, как из коридора раздается топот ног, и видишь свет фонарей: это они. Наемники приходят по несколько человек, и если ты хорошо спрятался, то можешь выдержать еще несколько секунд. Они ищут. Свет фонаря ближе, ближе, проходит по тебе – идет дальше! Не заметил! Ты выключаешь прибор и ныряешь в темноту – ты знаешь, в следующий раз так не повезет. И наоборот, когда играешь за наемника, чувствуешь себя всесильным. Тебе не нужно прятаться, у тебя есть автомат. Ты ходячая крепость. Ты слышишь сигнал тревоги, бежишь к терминалу и шаришь фонарем по углам. Ты знаешь: шпион рядом, и увидеть врага – значит победить его. Хуже всего, когда шпион начинает взламывать твой шлем, – ты знаешь, что враг рядом, знаешь, что вот прямо сейчас он смотрит на тебя из темноты и усмехается и что если ты найдешь его, одна очередь расставит точки над "i". Но, черт подери, если бы ты мог его найти!

Даже если одиночная кампания Double Agent будет мало чем отличаться от синглов в прошлых трех играх про Лысого (а она, похоже, еще как будет!), этот потрясающий сетевой режим сам по себе стоит того, чтобы попробовать игру. Бытует мнение, что Metal Gear Solid – торжество чистого разума и вообще искусство, а Splinter Cell – глупое повторение пройденного. Так вот, сетевой режим Spies versus Upsilon Force впервые выводит детище Ubisoft вперёд. Splinter Cell Double Agent это лучший сетевой stealth-action на планете. Мы бы рады после этих строк подвести черту и поставить оценку, но игра выходит в продажу ровно на следующий день после сдачи этого номера. Европейский Ubisoft любезно прислал нам пресс-диск... для «девкита» Xbox 360 – приставки с особой операционной системой, на которой разработчики тестируют альфа- и бета-версии. Видимо, в Ubisoft не знают, что в наших чертовых куличках, во всей России, нет ни одного девкита Xbox 360. Мы на время остаемся у разбитого корыта, но вернемся к теме разговора в одном из следующих номеров. Вы знаете, что несколько дней назад вышла европейская версия MGS3: Subsistence? Через две недели ищите в продаже «Страну Игр» с надписью «Splinter Cell против Metal Gear Solid» на обложке. СИ





СРОЧНО В НОМЕР?



"**Н**а меня тогда вышла одна юная журналистка. И сказала, делаем о тебе репортаж – ты надежда русского скейтбординга! Я, представляешь? Только, говорит, срочно: номер сдаем! А у меня лицо тогда было – ну, экологическая катастрофа! Всё в прыщах!
И вдруг вижу в магазине новый лосьон **Clearasil ULTRA**. Написано, видимый результат за три дня... Я попробовал. Правда помогает!! Статья, конечно, та еще получилась, в журналистике эта девушка понимает больше, чем в досках, переврала половину! Но фотки – никакого фотошопа, супер!"

ГАРАНТИЯ CLEARASIL



Clearasil ULTRA

КОЖА ЗАМЕТНО ЧИЩЕ ЗА 3 ДНЯ

www.clearasil.ru

Товар сертифицирован
На правах рекламы

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



XBOX 360 И X06: ВРЕМЯ ЛЮБИТЬ



Журналисты-нинтендофилы пытаются осилить Viva Pinata: «Я сказал, хочу выбрать вот этого дождевого червя! Я не обязан разбираться в ваших дурацких контроллерах!»



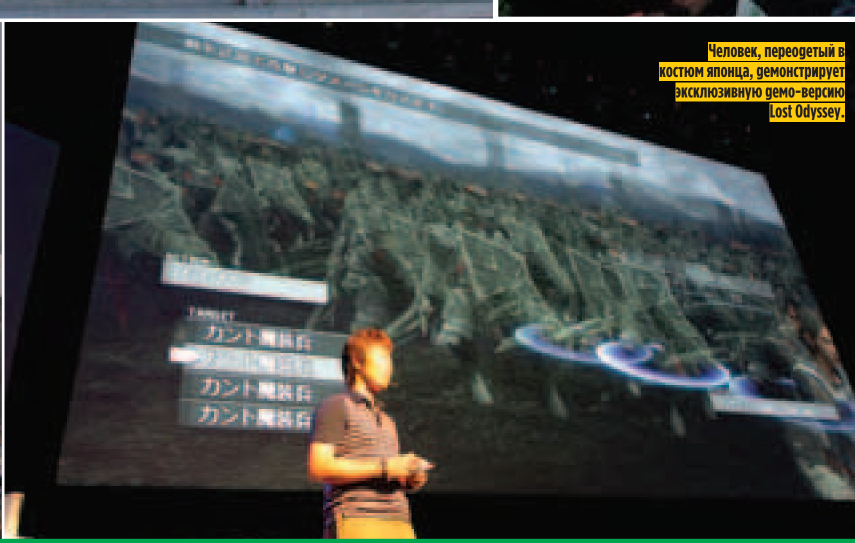
Слева направо: Шейн Ким (руководитель Microsoft Game Studios), Питер Джексон (кинорежиссер), Питер Мур (глава отделения интерактивных развлечений в Microsoft). Питер Мур: «Подумаешь, снял «Властелина колец»... Зато я щеки надувать лучше умею».



Вы ещё не начали любить Microsoft? Ах, бросьте. Фидошный лозунг «Виндовз суксь» отправился туда же, куда и весь FidoNet: на свалку истории. Модный тренд осени: новые технологии, трезвый взгляд на мир и переоценка уходящей в прошлое системы ценностей. Сегодня у нас есть шесть драгоценных журнальных полос, чтобы поганой метлой вымести из общественной памяти всё, что мы знали о Xbox, и начать отношения с чистого листа. В рамках подготовки к завоеванию России-матушки, Microsoft впервые в истории планеты приглашает русских журналистов на общемировую пресс-конференцию X06 («Икс ноль шесть»). Вы не поверите: никакой промывки мозгов, зомбирования и НЛП-технологий. Честное отношение, блестящие игры и благородная линейка анонсов – вот что характеризует сегодняшнее игровое подразделение Microsoft. Краткое путешествие в прошлое – для тех, кто пропустил последние пять развития консольного рынка или списывал приставку от Microsoft как однодневку, обреченную на скорую кончину. В конце девяностых Microsoft очень завидовала Sony, которая так легко и успешно сумела захватить рынок консольных игр и теперь могла повлиять даже на продажи игр компьютерных (игр для Windows), исконную вотчину Microsoft. «Чем мы хуже?» – подумали лучшие умы Microsoft и решили, что пора перестать складывать все яйца в одну корзину и начать экспансию в новом направлении. Так появился проект DirectXbox, проект создания «альтернативной» компьютеру игровой консоли, которая использовала бы технологии DirectX (позже, однако, маркетинговый отдел пришел к справедливому выводу, что название Xbox гораздо приятнее на слух). И понеслась. Почти пять лет назад, 21 ноября 2001 года, консоль стартовала в США, чуть позже – в Европе и Азии. Жизненный путь этой приставки был недолгим. Xbox обогнала по продажам GameCube, но оставалась далеко позади PlayStation 2. Все понимали, что на горизонте маячит большой "бадабум": передел сфер влияния, связанный с переходом на новое поколение консолей. Это был шанс догнать и перегнать PlayStation; шанс, который Microsoft не собиралась упускать. Следующую Xbox крестила специально обученная команда во главе с капитаном Врунгелем: «как вы яхту назовете, так она и поплывет». «Xbox 360» – на целых 60 попугаев длиннее, чем PlayStation 3! Приставка должна была выйти за год до PlayStation 3 и захватить рынок, чтобы потом никогда его не уступить. С финансовой точки зрения в этом, определенно, есть смысл. Геймеры же восприняли запуск новой консоли неоднозначно: пока одни, заждавшись графики нового поколения, сметали дорогущие коробки с полок, другие тихо проклинали Microsoft за то, что купленную всего несколько лет назад приставку приходилось убирать под кровать и заменять новой. Сегодня игры для первой Xbox уже не анонсируются, и недалек тот день, когда они совсем перестанут выходить. И если уж вы хотите ненавидеть Microsoft, делайте это профессионально: ненавидьте её за подножку, которую она сделала самым верным покупателям, тем, кто поддержал ее консоль. И наоборот, если вы не хотите ненавидеть Microsoft (вот мы, например, не хотим), оправдайте её: во-первых, это был дебют компании и, во-вторых, по качеству Xbox 360 и сервисов для нее и не скажешь, что приставка делалась в довольно сжатые сроки. За год пребывания на рынке компания продала более пяти миллионов консолей, и к концу 2006-го надеется дойти до десяти миллионов. Сегодня более трех миллионов человек активно используют сетевой сервис Xbox Live. Это факт: Xbox 360 – настоящее следующее поколение консолей, и мы затрудняемся найти в свойствах PlayStation 3 хоть одно существенное отличие, которое бы обеспечило Sony гарантированную победу. А когда приставки одинаковы, исход битвы решает линейка игр, – и Microsoft взяла за обыкновение каждый год (за исключением, почему-то, 2004-го) проводить пресс-конференции, где рассказывают о планах компании и, главное, дают журналистам возможность лично и в спокойной обстановке познакомиться с лидирующими разработками и лидирующими разработчиками. В этом году X06 проводится пятый раз (нумерацию сбил злополучный 2004-й год); местом сбора выбрана солнечная Барселона. К концу этого года Xbox 360 официально появится в Южной Африке, Чехии, Словакии, Венгрии и Польше. На очереди – Питер Мур обещал это лично – такие гиганты, как Россия и Китай. Цунами анонсов и впечатлений от личного знакомства с десятком отличных игр убеждают нас, что позиции Microsoft сильны как никогда. Компания обещала найти игры на все вкусы, и она нашла их. Поэтому сегодня вопрос «любить ли Microsoft?» потерял былую актуальность. На Xbox доминировали онлайновые шутеры; на Xbox 360 есть всё, что душе угодно. Вопрос поэтому такой: что из линейки проектов для Xbox 360 мы будем любить сегодня?



«Я ставлю этой куриной ноге шесть баллов из десяти. Знаете, геймплей не блещет разнообразием…»



Человек, переодетый в костюм японца, демонстрирует эксклюзивную демо-версию Lost Odyssey.



Захватывающие новости: европейские цены опять самые высокие в мире! (По зрительному залу проходит волна усталых вздохов.)


Смотрите – внизу, под дулом винтовки главного героя. Видите зубчики? Это она.

GEARS OF WAR:
ШЕСТЕРНИ ВОЙНЫ

Те, кто давно и пристально следит за разработкой Gears of War, возможно, помнят первые ролики из игры. Там несколько солдат панически жались друг к другу и перебегали с одного светлого пятачка на другой, стараясь держаться поближе к огню, потому что во тьме таились невидимые порождения ночных кошмаров. Так вот, забудьте это всё. Сегодняшний Gears of War это война ЛЮДЕЙ и МОНСТРОВ, в которой побеждает тот, у кого есть БЕНЗОПИЛА. Психологические завороты кишок и панический страх перед темнотой оставьте писателю Алану Вейку из, гм, Alan Wake. У главного героя Gears of War есть бензопила, а значит, ему бояться нечего – такой вывод напрашивается после одиночной демо-версии и кровавой мультиплеерной бани. Сейчас, по свежим впечатлениям, я могу написать совершенно верный и справедливый обзор полной версии игры, скрывая недостаток знаний за туманными, но многозначительными намеками на «драматичный сюжет» и «захватывающий финал». Gears of War - главный козырь Microsoft в канун праздников и весомый ответ запускам Wii и PS3. Скриншоты не врут, такая графика – лучшее, что сегодня может позволить себе Xbox 360. Жаль, что из новаторской разработки с претензией Gears of War за годы превратился в обыкновенный шутер, где надо прятаться за углом, стрелять, бежать к следующему укрытию, прятаться, стрелять, снова бежать... Но, как ни крути, вокруг Gears of War витает та же аура идеальной, законченной игры, которую всеми фибрами чувствует играющий, например, в Resident Evil 4. Всё на месте, все кирпичики геймплея плотно подогнаны друг к другу, камера движется идеально, сюжет появляется точно когда нужно, графика - высший класс, а спецэффекты - пальчики оближешь. Гарантирую: десять часов одиночной кампании пролетят, как одно мгновение, а мультиплеер станет одним из самых популярных развлечений на Xbox Live. Не ждите от игры чего-то большего, чем профессиональный, дорогущий, оглушительный боевик про бензопилы, и ваше первое свидание запомнится на всю жизнь.


Как и в Call of Duty 2, в Gears of War герои быстро восстанавливают здоровье, спрятавшись от вражеского огня. Поэтому исход многих многопользовательских дуэлей решает только бензопила.


Вы вряд ли увидите этих засранцев вблизи. Хороший солдат расстреливает засранцев на подступах.



НОВОСТИ

В дни X06 рядовые геймеры опять встали в один ряд с журналистами: полная запись барселонской пресс-конференции в тот же день появилась на Xbox Live Marketplace, откуда ее мог (да и сейчас может) скачать любой владелец Xbox 360. Сошедшую за час лавину новостей возглавляли два сенсационных объявления. Первое: Ensemble Studios, родители и воспитатели сериала Age of Empires, специально для Xbox 360 разрабатывают стратегию в реальном времени, да не простую, а золотую. Игра под названием Halo Wars отправит нас в первые дни вторжения пришельцев-ковенантов на Землю. В отличие от The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, которую спешно и не особенно удачно портировали с PC на Xbox 360, Halo Wars изначально разрабатывается для консолей, и только для консолей, поэтому, как нам обещают, покроет все остальные приставочные стратегии, как бык – стадо овец. Релиз – когда рак на горе свистнет. Второе сенсационное объявление: к Halo прикладывается ещё и Питер Джексон. Режиссер «Властелина колец» вместе с Microsoft открывает новую студию Wingnut Interactive. Студия, по его словам, будет специализироваться на некотором загадочном «новом типе развлечений». (После этих слов зал хором подумал, что Питер сам не понимает, о чем говорит.) Так или иначе, нерушимый альянс эльфов и людей в лице Джексона и Microsoft работает над двумя проектами: «сериалом, который станет новой главой развития вселенной Halo» и «совершенно новым интерактивным сериалом, эксклюзивным для Xbox 360 и Xbox Live». Вот и понимай, как знаешь.

Другая новость первостепенной важности: приближается релиз GTA4! Впрочем, это все и так знают. А теперь настоящая новость: официальные онлайновые дополнения продолжительностью в «много часов совершенно нового геймплея» будут доступны только на Xbox Live, и никак иначе. Rockstar обещает подогнать их через несколько месяцев после мультиплатформенного запуска GTA4 в октябре следующего года.

Прочие новости, калибром поменьше: пятая часть Splinter Cell выйдет только на Xbox 360, оставляя разочарованных владельцев PS3 сосать лапу до следующего явления Metal Gear Solid. Передовой шутер BioShock от Irrational Games выходит «исключительно на Xbox 360 и PC», оставляя разочарованных владельцев PS3 в том же состоянии. Кроме серого Resistance: Fall of Man им этой осенью все равно ничего не светит (а нам, европейцам, не светит даже и серый Resistance: Fall of Man). Подтверждены другие будущие блокбастеры для Xbox 360, а именно Project Gotham Racing 4 от Bizarre Creations и следующая часть Banjo-Kazooie от Rare. Assassin's Creed, некогда хранившая верность PlayStation 3, присоединяется к когорте мультиплатформенных игр от Ubisoft и тоже выходит на Xbox 360. Команда Cryptic Studios, авторы супергеройской MMORPG City of Heroes судились-судились с комикс-ной корпорацией Marvel, и досудились до того, что теперь работают над новой массивно-многопользовательской штуковиной, Marvel Universe Online для Xbox 360 и Windows Vista.

Прибавление в семействе классических игр на Xbox Live Arcade: точно в день проведения X06 в Сети появилась обновленная версия самого первого Doom, теперь с поддержкой HDTV-разрешений и мультиплеера как в режиме split-screen, так и через Xbox Live. Кроме того, скоро на Xbox Live Marketplace будет опубликован и еще один хит, бородатый, как Питер Джексон. Это Sensible World of Soccer от Codemasters, игра более чем двенадцатилетней выдержки.

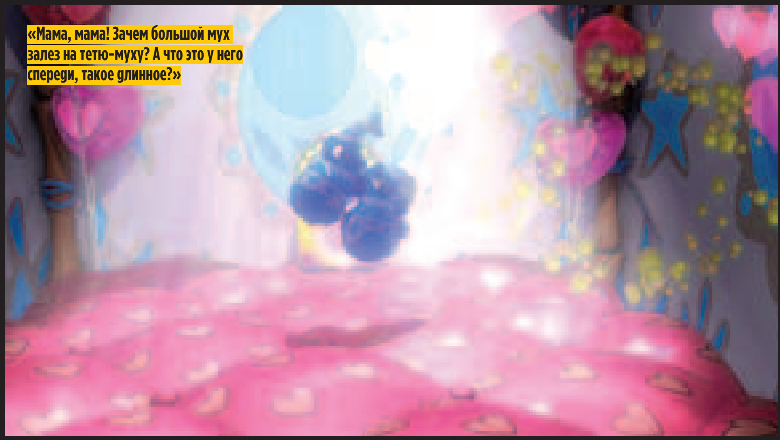
Наконец, внешний проигрыватель HD DVD (который никогда не будет использоваться для игр) поступает в продажу в середине ноября по вот таким ценам: $199,99 (5400 рублей) в США, 199,99 евро (6750 рублей) в Европе и 129,99 фунтов (6500 рублей) в Англии. Несмотря на возмутительную дороговизну европейской модели, покупка сразу обретет смысл, как только вы вспомните, что отдельные проигрыватели HD DVD стоят не меньше 800 долларов США. В комплекте с проигрывателем покупатель получает универсальный пульт дистанционного управления для Xbox 360. Первые партии приводов будут комплектоваться ещё и HD DVD-изданием питерджексоновского «Кинг-Конга».

P.S. Кстати, вопросик на понимание. А знаете ли вы, как расшифровывается MGS в контексте любой презентации от Microsoft?

P.P.S. Ответик на понимание: разумеется, только как Microsoft Game Studios.



Мы посмотрели мультфильм Viva Pinata, и с тех пор наша любимая зверушка – розовая быстрого-ворильня. (На фото: красный жирнокур.)



«Мама, мама! Зачем большой мух залез на тетю-муху? А что это у него спереди, такое длинное?»



Ваш сад ограничен лишь полоской на земле. Никаких заборов, границ и таможен.

VIVA PINATA:
ВЫХОДНОЙ В ЗООПАРКЕ

Молодым людям в возрасте 16-30 лет – игра про бензопилы, а всем остальным – подарочный рождественский шиш с маслом? Нет, сказали менеджеры Microsoft, так не годится. Пример Nintendo научил всех обращать самое пристальное внимание на нетрадиционные слои геймерской аудитории, и вот вам Viva Pinata – другой, дружелюбный, смешной и миролюбивый подарок на новогодние праздники. Кстати, на американском телевидении прямо сейчас идет одноименный мультсериал, создававшийся параллельно с игрой. По сути дела, Viva Pinata – упрощенный экономический симулятор («тайкун»), из которого убраны чисто денежные реалии, но добавлена забавная возня со зверюшками-пинатами. В начале вам дается большой, очень унылый пустырь и парочка «строительных» инструментов. Вы убираете мусор, подравниваете землю лопатой, посыпаете удобрениями, сажаете траву... словом, все как обычно. Ваше божественное вмешательство имеет вид курсора, который парит над садиком, слушаясь движений аналоговой рукоятки геймпада, – именно так осуществляется управление в компьютерных играх, только вместо геймпада, ясное дело, используется мышь. Кстати о мышах. Вот мы видим, как, почуяв душистый импортный навоз и свежую травку, в наш сад забегает черно-белая мышь-пината. Поначалу все животные в игре ходят, где вздумается, и гуляют сами по себе, но если ваш сад покажется им раем на земле, они с удовольствием останутся в нем навсегда. Пинаты, живущие в саду, наливаются цветом и поступают в ваше распоряжение: можно давать им имена, заботиться о них, наряжать, как вам будет угодно. Проходит время, и вот в сад забредает мышь-самец. Счастливая пара уединяется в норке, и через несколько минут в траве уже шебуршит выводок разноцветных мышат – завидев их, в сад сползаются хищные змеи. Игроку нужно лишь удостовериться, что законы природы еще никто не отменил, и обеспечить питанием низшие звенья пищевой цепи, а там на каждого дождевого червя найдется свой воробей. «Съеденные» хищниками животные не погибают, они теряют цвет и дичают, но, если представится случай, с радостью вернутся назад. Возиться со смешным мультяшным зверьем очень увлекательно, тем более что вы, игрок, можете воздействовать на животных неочевидными способами. Например, если легонько щелкнуть по жердочке, на которой расселись обленившиеся воробьи, птицы встрепенутся и поднимутся в воздух. Вряд ли компьютерщики, умудренные опытом многочисленных Zoo Tycoon, найдут здесь для себя что-то новое... впрочем, мы видели лишь самое начало игры. Viva Pinata – симпатичная и добрая семейная игра для детей и их родителей, это точно. А что в ней увидит серьезный геймер-энтузиаст, мы вам расскажем в декабре, когда игра уже будет продаваться на всех блошиных рынках и привокзальных лотках страны.




Уважаемая органическая форма жизни, вы не подскажете, как пройти в библиотеку?


Играя в 1998-ом в Baldur's Gate, могли ли мы представить, что через десять лет ролевая игра от BioWare будет выглядеть вот так?



«Знай свое место, умник! Здесь командует землянин. Спрячь жвала в межтрахейный зоб и исполняй приказ!» (вольный перевод)

MASS EFFECT:
ЗДЕСЬ КОМАНДУЕТ ЗЕМЛЯНИН

Ай да эксклюзив, пальчики оближешь. Mass Effect выходит только на Xbox 360, и это, определенно, одна из тех игр, которые будут продавать консоль. На другой приставке следующего поколения ничего подобного и близко нет. Представьте себе интерактивную многосерийную космическую оперу вроде Star Trek или, если угодно, «Вавилона-5», и вы получите лишь отдаленное представление о том, что из себя представляет эта удивительная ролевая игра. Наше путешествие начинается в далекой галактике, давным-да... нет, стоп. В далеком будущем оно начинается. Человечество вышло за пределы Солнечной системы, только чтобы узнать, что за пределами Солнечной системы ему не рады. Капитан Шепард – гордость всего человечества, первый и единственный землянин в спецотряде галактических миротворцев. Вместе с командой внеземных, но гуманоидных форм жизни вы исследуете новые миры, подавляете восстания роботов, расследуете космические преступления, вмешиваетесь в конфликты между цивилизациями. На карте вселенной – десятки планетарных систем с обитаемыми и необитаемыми мирами. Сюжетная линия не тащит вас с одной планеты на другую. Вы свободны летать, куда угодно, и делать, что захотите, но и не жалуйтесь, если на следующей планете встретитесь с цивилизацией разумных тараканов, которые примут ваш холодильник за явление Мессии. Впрочем, в нашей демо-версии дела обстоят куда скучнее. Команда высаживается на богатой полезными ископаемыми планете и обсуждает план действий. «Все диалоги в игре полностью озвучены и снабжены интеллектуальной камерой, так, чтобы вы смотрели их как сериал, – комментирует ведущий презентации, – и мы хотим сделать игрока частью этого сериала. Смотрите, как мы переработали систему диалогов: вы обдумываете ответ прямо во время разговора, нажимаете одну из кнопок реакции и слушаете, как Шепард сам находит подходящие слова. И это еще не все: теперь вы можете перебивать NPC и навязывать им свое мнение!» Тем временем на экране гуманоид настаивает, чтобы капитан изменил приказ. Ведущий нажимает на кнопку, и Шепард хватает пришельца за грудки: «Здесь командует землянин! Исполнять!» Эффект погружения – потрясающий. Если бы нас не предупредили заранее, каждый зритель так и думал бы, что подобное возможно лишь в заранее спланированной заставке. Команда космических шерифов тем временем садится в шестиколесный вездеход и выезжает на рудник, захваченный взбунтовавшимися роботами. Вездеход оборудован парой пулеметов, огромные колеса обеспечивают фантастическую проходимость, а для экстренных случаев во все борта встроены реактивные двигатели, с помощью которых транспортник буквально взлетает в воздух. Проехав несколько километров (зрители дружно раскрывают рты, увидев, насколько детально моделируется поведение машины на неровной поверхности загадочной планеты), команда оставляет вездеход и продолжает путь пешком. В игре используется камера «из-за плеча», и вы сохраняете контроль над персонажем, но, конечно, ролевая основа вносит поправки в происходящее (например, в меткость стрельбы). Вы в любой момент можете переключиться между героями, чтобы использовать необходимые в текущей ситуации способности. Развитие всех персонажей, их будущее – в ваших руках. И, конечно, совместное применение «магии» и технологии открывает путь к новым победам: в нашей демонстрации Шепард силой разума поднимает врагов в воздух, чтобы с издевательской легкостью добить из дробовика. Тем временем команда добралась до рудника и вступает в схватку с четвероногим механическим боссом. Ведущий ставит игру на паузу, раздает напарникам приказы, ныряет в укрытие и, элегантно сочетая энергетические щиты, EMP-поля и огнестрельное оружие, доводит дело до логической развязки. Один-ноль в пользу землян.

FABLE 2:

БАСНИ ПИТЕРА МУЛИНЕ

На X06 мы встретились с Питером Мулине, создателем Theme Park и Black & White. Питер производит впечатление доброго, увлеченного, помешанного на своей работе человека, который и рад бы показать нам Fable 2, да вот ещё чуть-чуть не готово, и у него с собой только четыре концепт-картинки. Наш комикс про забывчивых журналистов и Питера, который «сам не помнит, что он им наплёл», на редкость справедлив. Питер Мулине готов рассказывать о Fable 2 часами. Для него это один из важнейших проектов в жизни, смелое дерзание и вызов мастерству гейм-дизайнера (в отличие от Black & White 2, к которой Питер, по его словам, вообще не имел отношения). «Когда же мы увидим геймплей Fable 2?» – висит в аудитории невысказанный вопрос. Питер отвечает четко: «Уже в марте». Уже, понимаете, в марте! Уже через полгода! А пока он готов говорить, говорить, говорить... О том, как в Fable 2 интерактивный мир, построенный на причинах и следствиях, расцветет новыми красками. О том, как однажды вы пройдете мимо небольшого палаточного лагеря, и через десять лет он превратится в деревню, а через двадцать – в торговый городок. О том, как если вы сегодня разрушите поселение, через десять лет лес заберет себе эту землю. О том, как сегодня вы бросаете в землю зернышко, а через десять лет на его месте вырастает молодое, сильное дерево. Как сегодня вы женитесь, через девять месяцев после бурной первой брачной ночи рождается сын, через пять лет он неумело подражает отцу, через десять радостно выбегает вам навстречу, через двадцать сам пускается в путешествие. Наконец, самая существенная деталь: если вы начнете игру за персонажа-девушку, то впервые в истории видеоигр должны будете сами вынашивать и рожать своих детей. Как пройти тест на беременность? Об этом Питер ещё не подумал. Но он совершенно точно знает: это будет игра его мечты, и он ещё даже не начал вспоминать о главном достоинстве Fable 2, которое можно выразить одним словом. Он обязательно скажет, каким именно, но чуть позже, друзья, чуть позже. Уже через полгода.



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ НА X06: ALAN WAKE И ALONE IN THE DARK



Alan Wake: финский ответ Silent Hill.

В тишине да покое, в отсутствие на обозримом горизонте Silent Hill 5, англоговорящие разработчики растят психологические триллеры. Финская команда Remedy Entertainment, авторы обеих частей Max Payne, работают над новой мрачнухой – психологическим триллером о писателе, который слишком хорошо делал свою работу. Однажды, в богом забытом захолустье, выдуманные создания приходят за автором... или нет? Все, что мы видели из Alan Wake, – потрясающий движок, способный обрабатывать 100 (сто!) квадратных километров рельефа с ежесекундной глубиной прорисовки на два километра в любую сторону, и при этом рисовать самые красивые горы в истории видеоигр. Еще один плюс – отличная обработка света, тьмы и всех сочетаний, которые только можно представить. В жестко заскриптованной, но интерактивной завязке Алан спасается бегством от сил хаоса, настолько ужасных, что ни одна фонарная лампочка не смеет осветить их лик. Финские товарищи поставили себе очень непростую цель, и как играть в этот психологический триллер, мы узнаем, видимо, позже. Дата релиза не объявлена, но известно, что PC-версия Alan Wake потребует наличия Windows Vista.

Atari тем временем делает пятую часть сериала Alone in the Dark, которая по сравнению с Alan Wake кажется ну чистым платформером. Если интеллигент и писатель Алан Вейк явно не в лучшей спортивной форме, Эдвард Карнби – мастер на все руки. Он ловко скачет по карнизам высотки рядом с Центральным парком Нью-Йорка, лазает по спадающим проводам, отрывает ножки от стульев и готовится бить нечисть по мордасам. Игра использует любопытную «аналоговую» систему управления оружием. Предположим, Эдвард берет в руки стул. Вы нажимаете аналоговую рукоятку вправо, и герой держит стул с правой стороны. Плавно переводите рукоятку вверх, Эд так же плавно поднимает стул над головой. Рукоятку вниз – оружие перед собой, влево – с левой стороны туловища. Необычно и новаторски, но как, скажите, это поможет спасаться от ужасов Центрального парка? И, главное, какие ужасы скрываются в Центральном парке? Кошмар зеленых насаждений выходит, как обычно, неизвестно когда. В следующем году, может быть?

P.S. Тем временем, в Японии Акира Ямаока до сих пор держит язык за зубами про Silent Hill 5...

ЯПОНЦЫ НА X06:

LOST ODYSSEY, BLUE DRAGON, DEAD OR ALIVE XTREME 2

Питер Мур хотел донести и донес до аудитории три простых, но важных мысли. Первая: Microsoft активно сотрудничает с японскими разработчиками. Вторая: Японские разработчики делают хорошие игры. Третья: Хорошие игры непременно выйдут в США и Европе, причем без годовых задержек. Это, конечно, похвально, но демонстрация Lost Odyssey на сцене X06 стала самым большим провалом мероприятия. После мощной CG-заставки, в которой принцеподобный герой демонстрирует чудеса ловкости и совершенное владение оружием, подсознательно хочется продолжения банкета». Но заставка заканчивается, и взору предстает самая обычная JRPG: вы копаетесь в меню в поисках нужной атаки, а соперники тоскливо колышутся друг напротив друга. Может, игра из этого получится и хорошая, но демонстрация успехов японской стороны провалилась полностью. Blue Dragon Акиры Ториямы и Хиронобу Сакагути опять присутствовал незримо, в неинтерактивной трейлерной форме. Зато Dead or Alive Xtreme 2 можно было увидеть во всей, гм, красе. В красу очень сложно играть, зато количество пунктов в меню «давайте позырим на девок» превосходит все нормы общественных приличий. В чем, собственно, и заключается вся ценность этой, хм, «игры».



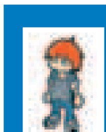
Blue Dragon, слева направо: мэскот, опытный старший товарищ (условно «Сефирот»), бесполезная подруга главного героя, главный герой и его неловкий, но целеустремленный напарник.

Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес – http://forum.gameland.ru/m_775154/tm.htm

TOKYO GAME SHOW 2006





Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Вопреки названию, выставка проходит не в самом Токио, а в городе Тиба, столице одноименной префектуры. Впрочем, получаса езды на электричке достаточно, чтобы добраться от центра Токио до станции Кайхим-Макухари (Kaihim-Makuhari), где находится выставочный комплекс Makuhari Messe. На обратном пути, кстати, можно заглянуть в знаменитый токийский Диснейленд.

В Makuhari Messe, помимо Tokyo Game Show, проводятся другие крупные мероприятия, вроде Tokyo Auto Salon, Tokyo Motor Show и Jump Festa (фестиваль, посвященный аниме, манге и видеоиграм; проходит в декабре). В этом году на Tokyo Game Show выставлялись 148 компаний из 59 стран, которые привезли более 650 игр. Есть немало проектов для PC и мобильных телефонов, но самые громкие предназначены исключительно для игровых приставок. О них и пойдет речь.

В первый день выставка открыта только для представителей бизнеса и журналистов, но самое интересное начинается на второй и третий. Толпы геймеров устремляются от железнодорожной станции к выставочному комплексу и выстраиваются в гигантские очереди на соседних улицах.

Хотя тщательных проверок на входе не устраивают, двигается толпа медленно – нужно прождать около часа, чтобы попасть внутрь. К счастью, для журналистов, а также семей с маленькими детьми (таких в этом году набралась пара десятков тысяч!), предназначен отдельный вход.

Tokyo Game Show 2006 заняла три зала выставочного комплекса. Самый левый был отведен под детскую площадку, обучающие программы, киоски с едой, магазины околоигровых сувениров и принадлежностей для косплея. Тут же на большой сцене проходила церемония награждения Japan Game Awards. В центральном расположились Sony Computer Entertainment и самые богатые независимые издательства – Sega, Namco Bandai, Capcom, Konami, Square Enix. Наконец, правый оккупировали Microsoft, Koei, SNK, Tecmo и D3 Publisher. Немало места занимали операторы мобильных сетей и компании, занимающиеся онлайновыми играми, совершенно неизвестными на Западе. Любопытно, что в этом году стендов не было у Atlus и Nippon Ichi (хотя оба издательства присутствовали на E3!), а также Gravity.













Прорвавшиеся геймеры первым делом утыкались в стенд Koei. В этом году компания сделала ставку на гонки Fatal Inertia для PlayStation 3, которые разрабатывает канадское отделение компании. Трейлер крутился на огромном экране – прямо напротив входа, через который пускали обычную публику. Впрочем, в глубине зала прятались куда более заманчивые цели. Например, Tecmo. На TGS 2006 главным проектом компании был симулятор курортных развлечений Dead or Alive Xtreme 2. «Тропической» теме подчинялось все оформление стенда, а на сцену то и дело выходили красивые японки в купальниках. Кто победил в конкурсе бикини – мы не очень разобрали, ведь рядом находились рабочие версии DOAX2 для Xbox 360. Игра вызывала у геймеров-мужчин вполне, гм, однозначный отклик. На соседнем стенде Microsoft показывала множество свежих демок игр – как собственные, вроде Viva Pinata, так и от сторонних производителей, вроде Lost Planet. Но самое вкусное скрывалось в круглом «театре», поделенном на три сектора. В одном из них можно было просто полюбоваться на трейлеры новейших игр. Два других отводились под рабочие демо-версии горячо ожидаемых японских RPG – Blue Dragon и Lost Odyssey. К ним, естественно, выстроились гигантские очереди – на 160 и 90 минут соответственно. Судя по ажиотажу, эти две игры действительно могут спасти продажи Xbox 360 в Японии.

В традиционном для Square Enix импровизированном кинотеатре показывались ролики новых игр. Например, всех трех Final Fantasy XIII, новых частей Seiken Densetsu и – сюрприз – It's a Wonderful World, ролевой игры для Nintendo DS от Тецуи Номуры. Много внимания геймеры уделили и играбельным демо-версиям. К Kingdom Hearts II: Final Mix+ (PS2; в нее включен трехмерный римейк Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)) и Dragon Quest Monsters: Joker (DS) выстраивались многочасовые очереди. Наконец, на стенде проводился турнир по Final Fantasy XI – он транслировался на большие экраны и сопровождался комментариями ведущих. Стенд SCE был поделен на два больших сектора, посвященных PSP и PlayStation 3. Десять игр для PS3 были доступны простым смертным; количество демо-юнитов позволяло опробовать их всем желающим. Для Gran Turismo HD даже установили





Seaman 2

В 1999 году Sega выпустила уникальный симулятор человекоподобной рыбы – Seaman. Игра поставлялась в комплекте с микрофоном, с помощью которого с питомцем нужно было разговаривать. Несмотря на неточности в распознавании речи, игра была очень тепло принята прессой и геймерами. Позже она была портирована на PlayStation 2, после чего о проекте благополучно забыли. И вот, на Tokyo Game Show 2006, издательство Sega без всякого предупреждения анонсировало продолжение – Seaman 2 для PlayStation 2. И оно, вне сомнения, вам обязано понравиться. Игру показывали в небольшой будке, изукрашенной надписями на японском, английском и... (внимание!) русском языках. Она имитировала некий выдуманный музей пекинского человека (не путать с синантропом!). К будке выстроилась длинная очередь, люди один за другим исчезали в ее недрах, а остающимся снаружи оставалось лишь гадать о сути происходящего внутри. На плазменной панели, висящей над входом, крутили видео, на котором некий русский из «Российской Компании Биотехнологий Освоения» рассказывал о том, как беспринципные ученые расшифровали ген странного первобытного человека ростом в (внимание!) 20 см и научились массово производить этих существ. Зачем? Разумеется, на продажу – дескать, многие семьи захотят приобрести себе их в качестве домашних любимцев. Внутри будки журналистов ждала экспозиция с черепом и костями «пекинского человека», а также одна-единственная демо-версия игры. Изображение с PlayStation 2 проецировалось на террариум, и картинка с приставки смешивалась с реальными объектами, что придавало происходящему совершенно безумный облик – почти голографическая картинка из фантастических фильмов. Управляется игра с помощью спецджойпада от первого Seaman (со встроенным микрофоном). В демо версии можно было поговорить с человеком и провести пару любопытных экспериментов с ним и бананом. Что касается русского языка, местами он вполне себе правильный (например, в рекламном ролике слышна оригинальная речь), но по большей части текст очень похож на машинный перевод с английского.















специальные стенды с рулем и водительским креслом. Те же, кому было лень стоять в очереди, стояли перед гигантским экраном, на котором крутились трейлеры игр.
Стенд Konami в этом году был разделен на большие сектора, посвященные отдельным играм или сериалам. Например, один из них занимала демо-версия новой Beatmania, знаменитой музыкальной аркады. Центральное место, впрочем, отводилось сцене, на которую иногда выходили сотрудники Kojima Productions, включая и самого Хидео Кодзиму. В остальное время они сидели в специальной радиобудке, общаясь друг с другом и с гостями студии на глазах у изумленной публики. Темы для разговоров нашлись самые разные – игры, музыка, кино, погода и вообще все, что только могло взбрести в голову. Все это в реальном времени передавалось в Интернет в формате подкастов. Разумеется, не обошлось дело без нового трейлера Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3). Да и к демо-стендам с MGS: Portable Ops (PSP) выстроилась огромная очередь (позднее по игре проводился чемпионат), равно как и к шутеру Coded Arms: Assault. Не забыли в Konami и о головоломке Elebits – поиграть в нее было нельзя, лишь посмотреть на симпатичных работниц издательства с Wii-контроллерами в руках.

В этом году большая часть линейки Namco Bandai не очень интересна западным геймерам – в основном это игры по мотивам Gundam и других аниме-сериалов. Гонка Ridge Racer 7 стала одним из немногих исключений из правила. Зато максимум внимания было уделено игре Idol Master – симулятору менеджера японской поп-группы, о котором Игорь Сонин рассказывал в одном из выпусков рубрики «Аркада». Соответственно, на сцене Namco Bandai постоянно крутились настоящие певички, исполнявшие хиты из этой игры и не только. Поглазеть на них многим посетителям оказалось гораздо интереснее, чем лично попробовать сыграть.

На стенде Sega владельцы DS и PSP качали демки по Wi-Fi, чтобы не стоять в очереди, и сыграть в них сразу. Однако ознакомиться с двумя проектами – Seaman 2 (см. врезку) и Ryu ga Gotoku 2 (PS2) – можно было только отстояв часдругой в очереди. Ryu ga Gotoku 2 (она же Yakuza 2) делается на том же движке, что и первая часть, и внешне никак от нее не отличается. Главный герой – все тот же бывший гангстер Кадзума Кирю. Впрочем, нам удалось обнаружить несколько новых приемов, так что уличные драки обещают стать более веселыми и зрелищными. Sega – одна из компаний, в полную силу поддержавших Nintendo Wii.



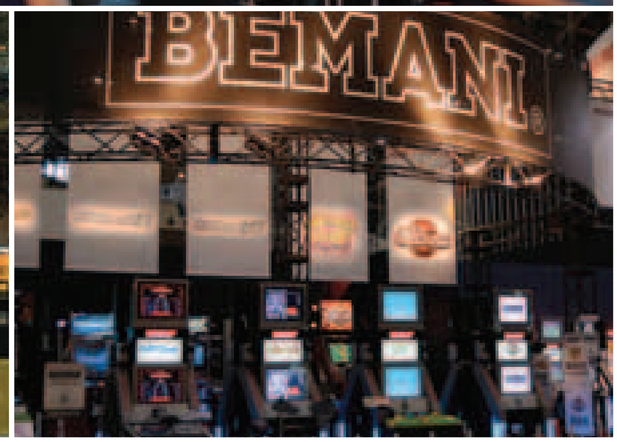
КИБЕР
ZONA
АРАХИС
ШОК XXL
ТВОЙ
КОД ДОСТУПА
Реклама
ЗАВТРА ВОЙНА
начни большую
игру вместе с
АРАХИС ШОК XXL



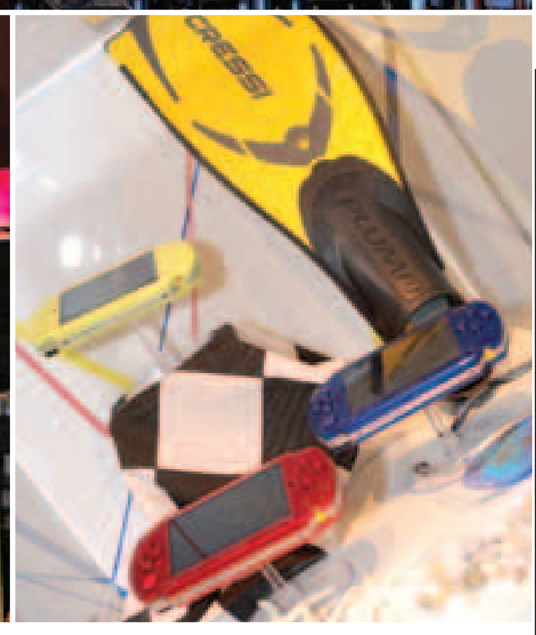








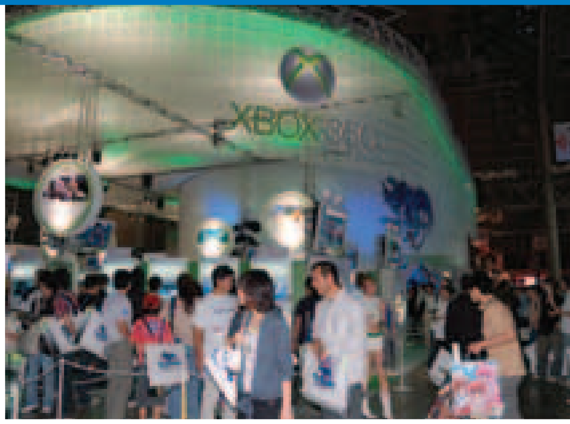






Хотя простые смертные так и не пощупали Wii-mote, им представилась возможность понаблюдать за тремя играми – Bleach: Wii Shiraha Kirameku Rinbukyoku (14 декабря), Super Monkey Ball: Banana Blitz (выходит одновременно с консолью) и Sonic and the Secret Rings (март 2007). Не осталась в стороне и PlayStation 3. Посетители оторваться не могли от великолепного файтинга Virtua Fighter 5, не обделили вниманием и симулятор тенниса Virtua Tennis 3. Впрочем, хорошее впечатление от линейки Sega совершенно испортили две игры сериала Shining. Издательство упорно выпускает низкобюджетные поделки по мотивам легендарной Shining Force, хотя они и продаются плохо, и имидж компании портят. На TGS были показаны Shining Force EXA и Shining Wind – идейные продолжения Shining Force NEO и Shining Tears соответственно. Обе – action/RPG с красивыми дизайнами персонажей, слабой графикой (у одной игры – трехмерная, у другой – спрайтовая) и дико однообразным геймплеем. Издательство Capcom поделило свой стенд ровно на четыре части, дизайн каждой определялся выставленной там игрой – Devil May Cry 4, Gyakuten Saiban, Monster Hunter Portable 2nd и Lost Planet. Например, секция Gyakuten Saiban походила на настоящий зал суда, а на входе и выходе в секцию про Lost Planet геймеров инструктировал актер, переодетый в солдата будущего. Хотя на Западе Monster Hunter был принят холодно, в Японии он пользуется популярностью – так что очередь к игре оказалась чуть ли не больше, чем к Devil May Cry 4. Впрочем, о новых приключениях Данте и его друзей мы лучше расскажем позже. Корреспонденты «СИ» постарались посмотреть на все ключевые игры Tokyo Game Show, и в ближайших номерах поделятся с вами впечатлениями.

О противостоянии производителей приставок читайте на следующих страницах, а сейчас хочется сказать вот что: смена поколений, о которой так много говорят, уже произошла. Хотя на TGS было показано немало игр для PS2 и GBA, ни одна из них с неба звезд не хватает. Напротив, для PSP, якобы не очень популярной в Японии, готовится чуть ли не столько же классных игр, сколько для DS. Достаточно хорошо (с учетом микроскопической пользовательской базы) поддерживают Xbox 360. А вот устаревшим консолям остается лишь подбирать объедки со щедрого стола японских разработчиков.





MICROSOFT

Пресс-конференция Microsoft прошла 20 сентября в отеле Cerulean Tower в фешенебельном районе Сибуя. Вскоре после Tokyo Game Show должна была состояться специализированная европейская выставка X06 (о ней читайте в репортаже Игоря Сонина), поэтому в Токио Microsoft все внимание уделила именно японскому рынку. Но если цена, например, на привод HD-DVD нас не очень интересует, то даты выхода игр для Xbox 360 – более чем. Ведь не секрет, что успех приставки на Западе во многом определяется тем, делают ли для нее что-нибудь интересное разработчики в Японии.

Весной корреспонденты «СИ» брали интервью у представительницы Microsoft of Japan, настроенной весьма жизнерадостно, и ее обещания начали потихоньку выполняться. Например, сервис Xbox Live Arcade пополняется новыми японскими ретро- и не очень играми, вроде Yie Ar Kung Fu, Ms. Pac-Man, New Rally X, Defender, Gyruss, Contra, Lumines, Dig Dug и Fatal Fury Special. Впрочем, главное для нас – современные проекты, использующие всю мощь приставки нового поколения. И с ними пока дела обстоят несколько странно. Например, Dead or Alive Xtreme 2 от Tecmo и Lost Planet от Capcom поступят в продажу по неожиданно высокой цене – $79 и $71 соответственно. Может, это следствие низкой популярности консоли в Японии? Впрочем, собственные проекты Microsoft обойдутся дешевле – например, ролевая игра Blue Dragon будет стоить более привычные $61.

Под «играми от японских разработчиков» многие западные геймеры понимают в первую очередь консольные RPG. На первой Xbox разнообразных экшнов «в аниме-стиле» вышло немало, а вот ролевых игр – шиш. В Microsoft of Japan это прекрасно понимают и уже пару лет напоминают, что на Xbox 360 выйдут аж два «ответа Final Fantasy» – Blue Dragon и Lost Odyssey. На пресс-конференции перед TGS компания с помпой анонсировала еще две – Eternal Sonata от Namco Bandai и Infinite Undiscovery от Tri-Ace (создатель Valkyrie Profile и Star Ocean).

Такаси Сенсуй, новый руководитель игрового подразделения Microsoft в Японии, пообещал, что к концу 2006 года по всему миру будет продано 10 млн. Xbox 360. Стыдливо умолчав о точном количестве владельцев консоли в Японии, он пообещал, что оно вырастет. Этому поспособствует новая рекламная кампания со смешным слоганом «do! Game, do! Choice, do! Live». Ее ролики вызвали у нас, впрочем, одно лишь недоумение. Слишком уж много внимания в них уделялось возможности изменять внешний вид консоли с помощью сменных панелей. По словам Сенсуя, к концу года библиотека игр разживется более чем 100 наименованиями (включая игры для Xbox Live Arcade – вот незадача!). Вслед за ним на сцену вышел «злодей» Питер Мур, который назвал Xbox Live «отличным маркетинговым инструментом». По его словам, после появления демо-версии Dead Rising в свободном доступе количество предзаказов на игру удвоилось. Никаких новых заявлений о службе Live Anywhere – только обещания как-то унифицировать мультиплеер на всех платформах от MS – Xbox 360, Windows Vista и Windows Mobile, чтобы пользователи различных систем могли сражаться друг с другом. В качестве примера по-прежнему приводится боевик Shadowrun.

Специально для поклонников игровой классики в начале 2007 года Microsoft проведет мировой чемпионат по Pac-Man. Десять лучших геймеров отправятся в Нью-Йорк, чтобы сразиться за главный приз. О версии игры для Xbox Live на пресс-конференции рассказал лично господин Тору Иватани, создатель Pac-Man из Namco. Любопытно, что следующей весной Иватани станет профессором Токийского Политехнического Университета, где расскажет студентам о тонкостях создания игр. Разумеется, это учебное заведение, равно как и еще четыре токийских вуза, воспользуется XNA Express, комплектом для разработчиков от Microsoft. Под занавес мероприятия Хиронобу Сакагути, «отец Final Fantasy», лично представил публике демо-версии Blue Dragon и Lost Odyssey. Первая игра сильно смахивает на Chrono Trigger, вторая больше похожа на смесь Dynasty Warriors и Final Fantasy.

Получится ли у Microsoft поднять продажи консоли в Японии? Конечно, «сотня игр для Xbox 360» – пустые слова; даже на N-Gage недостатка в количестве не было. Но если добавить к заявленным четырем ролевым играм космический шутер Project Sylpheed, экшн Lost Planet и межплатформенные проекты, вроде Sonic the Hedgehog, выйдет неплохой комплект, ради которого стоит приобрести Xbox 360.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Первый день Tokyo Game Show предназначен для громких выступлений лидеров индустрии, пресс-конференций и прочих мероприятий, где обычные геймеры не нужны – только пресса и разработчики с издателями. Год назад Сатору Ивата представил на Tokyo Game Show джойпад для Nintendo Wii. В этом году своими мыслями решил поделиться Кен Кутараги, президент Sony Computer Entertainment. Выбор места и времени не случаен – запуск PlayStation 3 не за горами.

Начал Кен с очередной шпильки в адрес Xbox 360 и плюшки для Nintendo – дескать, только с выходом PlayStation 3 и Nintendo Wii геймеры увидят настоящие приставки нового поколения. Доказательство? Видео из Ridge Racer 7, Virtua Fighter 5, Mobile Suit Gundam: Target in Sight и Final Fantasy XIII.

Увы, на этом рассказ об играх для PlayStation 3 и закончился. Если в Microsoft сделали акцент на сменных панелях для Xbox 360, чате через сервис Xbox Live и чемпионате по Pac-Man, то Кутараги всю речь посвятил техническому совершенству PlayStation 3 – самой мощной игровой системы на рынке. Он считает, что купленная геймерами консоль не должна стоять без дела ни секунды. Именно поэтому Sony договорилась о сотрудничестве с лабораторией в Лос-Аламосе – если ваша PS3 подключена к Интернету, но никакая игра на ней не запущена, приставка будет задействована для сложных медицинских исследований в составе распределенной сети. Разнообразия ради Кутараги говорил не только о процессоре Cell, но и о новом джойпаде. По его словам, точность распознавания движений с помощью гироскопов постоянно совершенствуется, и управлять самолетом в Warhawk и драконом в Lair будет очень удобно.

Позволил себе Кутараги и немного помечтать. Ведь теперь стало возможным хранить игровые данные на гигантских серверах, к которым установленные дома устройства обращаются по мере необходимости. Подобные технологии обязаны появиться в ближайшем будущем – в том числе и с помощью PlayStation 3. Однако, по его словам, современные сети пока не доросли до того, чтобы заменить традиционные носители информации – не хватит даже гигабитного соединения. Поэтому полностью отказываться от дисков пока преждевременно. Сейчас онлайновая начинка и обычные носители должны сосуществовать. Разумеется, небольшие по размерам игры можно будет просто скачивать. Например, Кутараги сообщил, что на PlayStation 3 будут доступны проекты для Mega Drive и PC Engine.

В качестве доказательства мощи PS3 приводился ролик игры Afrika. Собственно, назвать ее «игрой» достаточно сложно. Журналистам показывали африканские просторы, по которым бродят слоны, жирафы, гиены, зебры, гиппопотамы и прочие твари из приключенческих романов. Главным героем, видимо, является европеец, гоняющий по саванне на внушительном джипе. О чем игра – не очень понятно, но выглядит красиво. Чем-то напоминает демку с динозавром для первой PlayStation.

На этом пресс-конференция и завершилась. Уже после нее внезапно выяснилось, что даже в дешевой модели PlayStation 3 (с винчестером на 20 Гбайт) появится HDMI-выход, а стоить она будет около $429. Странно, что Кутараги «забыл» об этом сказать во время своего выступления – ведь облегченную версию PlayStation 3 многие критиковали именно за отсутствие HDMI-выхода. Кроме того, в Японии она еще и окажется самой дешевой! В США, для сравнения, она будет стоить $499, в Европе – 499 евро! Напомним, что год назад предполагалось, что будет существовать только одна модель PS3, оснащенная двумя HDMI-портами (для одновременного подключения к двум телевизорам высокого разрешения). Так что вряд ли можно сказать что-то определенное о том, какая PlayStation 3 поступит в продажу в Европе (произойдет это не раньше марта следующего года) и сколько она будет стоить. У Sony Computer Entertainment, как видите, семь пятниц на неделе. В конце Кутараги извинился за задержки с поступлением консоли в продажу и за перебои с поставками (в Японии в продажу поступит только 100 тыс. приставок). Что ж, мы готовы его простить. Главное, чтобы европейских геймеров не заставили ждать до сентября, как это было с PSP.

Частная вечеринка Sony

Вечером первого дня выставки Sony Computer Entertainment провела специальную вечеринку для избранных представителей европейской и американской прессы. В приглашениях были обещаны коктейли, демо-юниты с несколькими играми для PlayStation 3 и прилагающиеся к ним разработчики, доступные для интервью. На деле главным блюдом вечеринки стал полный комплект боссов Sony Computer Entertainment. Пожалуй, мы впервые получили шанс свободно пообщаться с Кеном Кутараги, Филом Харрисоном, Казом Хираи и Крисом Дирингом Вечеринка проходила в штаб-квартире Sony Computer Entertainment в районе Аояма – именно там в марте мы брали интервью у представителей SCEJ. С шестнадцатого этажа небоскреба открывался отличный вид на ночной Токио, но он занимал журналистов куда меньше, чем речь Фила Харрисона. Руководитель Sony Worldwide Studios впервые показал интерфейс PlayStation 3. Впрочем, внешне он мало чем отличается от знакомого по PSP, но с поправкой на сверхвысокое разрешение консоли и производительность ее процессора. Например, коллекцию фотографий можно сделать трехмерной – раскидать изображения по виртуальному столу как душе угодно. Как сообщил Харрисон, идея с обновлением прошивок будет применена и в PlayStation 3, так что постепенно добавятся и новые любопытные функции. Уже сейчас у PlayStation 3 есть удобный чат (в том числе и голосовой) и многооконный веб-броузер. Под конец Харрисон показал, как можно просматривать коллекцию фоток, лежащую на PlayStation 3, с помощью PSP. Данные, естественно, передаются через Wi-Fi. Закончив свою речь, Фил Харрисон отправился за бокалом мартини. По пути его перехватывали журналисты – сфотографироваться или просто пообщаться. Загнанный в угол Кен Кутараги рассказывал, чем плох стандарт HD-DVD. Нам удалось спросить у Криса Диринга, когда же ждать PlayStation 3 в России. Он ответил, что Sony Computer Entertainment постарается сделать все возможное, чтобы приурочить запуск у нас к старту в Европе. Препятствием, по его словам, может стать региональное кодирование фильмов на Blu-ray. Дело в том, что Россия (как и Индия) относится к зоне C, и для нас необходимо подготовить специальную модель PlayStation 3. Что ж, Xbox 360 мы ждем уже почти год. Надеемся, что Sony управится гораздо быстрее.







КУДА ИДЕТ ИНДУСТРИЯ?



Второе ключевое выступление на Tokyo Game Show было отведено Йоити Ваде, президенту Square Enix. Он рассказал, в каком направлении следует двигаться индустрии – и японской, и вообще. Оказывается, все очень просто: нужно искать способы привлечь внимание не-геймеров.

Йоити Вада выступал не только от лица компании – ведь одновременно он является председателем CESA, японской ассоциации производителей компьютерных игр. Так что его волнуют не столько доходы Square Enix (с ними как раз все в порядке), сколько положение дел у коллег и конкурентов. По словам Вады, годовой оборот мирового рынка компьютерных и видеоигр сейчас оценивается примерно в 16.3 млрд. долларов, причем в среднем за последние четыре года продажи игр росли на 9.3 процентов (11.9 с учетом доходов онлайновых проектов). В этом смысле игровая индустрия – одна из самых перспективных. Опасность кризиса – а она вполне реальна – кроется не в количестве создаваемых и продающихся игр, а в их качестве и разнообразии. Нельзя продолжать заваливать потребителей тоннами игр, созданных по обычным рецептам. Средний геймер покупает определенное число дисков в месяц. Можно убедить его купить одну игру вместо другой, похожей на нее, но гораздо сложнее уговорить купить и то, и другое сразу. Именно поэтому нельзя рассчитывать, что продажи игр будут, как и прежде, увеличиваться за счет заядлых поклонников игр. Нужно искать иные способы.

Эти заявления – прямой комплимент компании Nintendo, которая как раз и пытается создать новые продукты для нетрадиционной аудитории. И успешно. По словам Вады, до сих пор игры связывались исключительно с тинейджерами. Но, согласно исследованиям, 50 процентов мужчин и две трети женщин в возрасте до 40 лет готовы начать играть. Нужно лишь предложить им то, что им может понравиться.

Вада также упомянул, что усложнение бытовой техники приводит к тому, что теперь почти что любое сложное электронное устройство – дома или в офисе – является потенциальной игровой платформой. Задача издательств – воспользоваться этим. Именно так и только так игры станут частью жизни людей. Но добиться этого непросто. Придется переосмыслить, как вообще делаются игры. Во-первых, в прошлом разработчики рассчитывали на подростков-мальчиков. Нынешние геймеры сильно различаются – по возрасту, полу и, главное, образу жизни. И нужно для каждой социальной группы подобрать свой тип игр. Во-вторых, сильно расширился список компьютерных систем, используемых для развлечения. Это удобно для геймеров, а вот программистам приходится несладко – им нужно подстраивать игры под каждую конкретную платформу.

По словам Вады, на этом развитие игр не остановится. Например, когда-нибудь исчезнет необходимость в экранах телевизоров и мониторов – ведь можно проецировать изображение на сетчатку глаза или создавать голограммные картинки. Впрочем, это дело далекого будущего, а ближайшее – за сетевыми возможностями. И речь не только в мультиплеере через Интернет. Если раньше только разработчики создавали игры, то вскоре новые миры будут творить исключительно сообщества пользователей. Профессиональные программисты лишь подготовят необходимые инструменты и определят общие правила поведения.

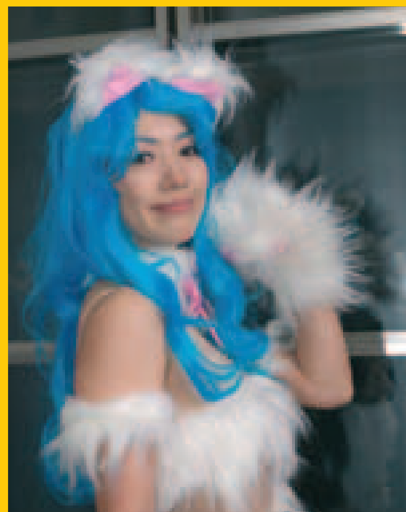
Наконец, распространение широкополосного доступа позволит быстро передавать огромные объемы данных между игровыми платформами и центральными серверами. Это, в свою очередь, приведет к смене бизнес-моделей распространения игр. Цифровая дистрибуция и возможность продавать игры по эпизодам – только примеры того, как это можно использовать (причем уже сейчас реально применяемые). В конечном итоге игры окажутся более дешевыми для геймеров и более прибыльными для разработчиков. Что ж, поверить во все это несложно. Вопрос лишь один: когда?



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

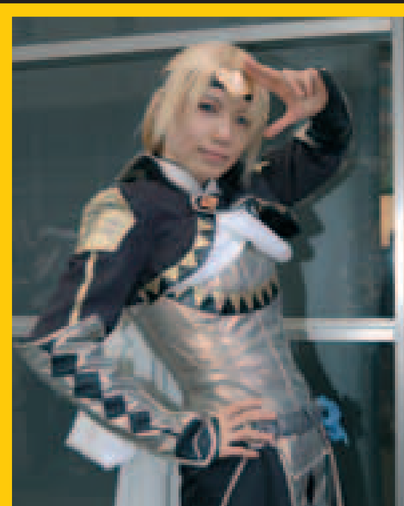
КОСПЛЕЙ НА TGS'06:

НЫРОК В АЛЬТЕРНАТИВНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ.





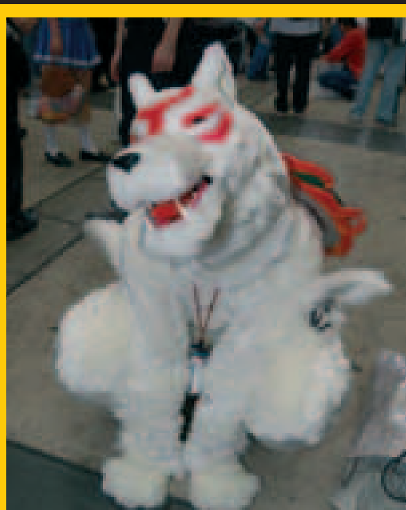



Играть в героев полюбившихся книг и телесериалов затеяли еще неугомонные американские поклонники научной фантастики в далекие шестидесятые годы. Правда, до взаправдашних театральных сценок или ролевых игр доходило не всегда. Фэны были рады и просто заявиться на сборище единомышленников в хламиде Гэндальфа или одеянии инопланетянина из культового Star Trek. Забавная традиция перекочевала за океан, в Японию, где обзавелась собственным названием – «косплей» (cosplay) или «костюмированная игра». Как оказалось, жители Страны восходящего солнца – в особенности, энтузиасты-»отаку», увлеченные своим хобби, будь то аниме, видеоигры или анализ военной истории – вовсе не прочь на время забыть о пресловутой национальной склонности «беречь лицо» и отважиться на перевоплощение, пусть оно и выглядит странным (а то и смешным). Компании по производству сопутствующих товаров (а заодно и издатели все тех же аниме и видеоигр) порыв соотечественников всячески поддерживают. В то время как на Западе косплееры зачастую шьют костюмы и создают необходимые аксессуары самостоятельно, к услугам японцев – специализированные магазины, наперебой предлагающие и униформы школьников из сериала Persona, и кулоны Клауда да Скволла, и шипастые браслеты Чунь Ли. Покупать костюм не считается поступком, недостойным настоящего фэна; более того – на большинстве косплейных встреч (по-местному, «ивентов») почти не проводится конкурсов в духе «чей наряд достоверней» или «какая портниха шьет не хуже мастеров от-кутюр». Главное – вжиться в образ, пощеголять одеянием и сделать как можно больше фотографий на память. Для пущей убедительности актеры-любители старательно разучивают «фирменные» позы персонажей – хотя мини-спектаклей на манер западных и, с недавних пор, российских аниме-фестивалей почти не устраивают.

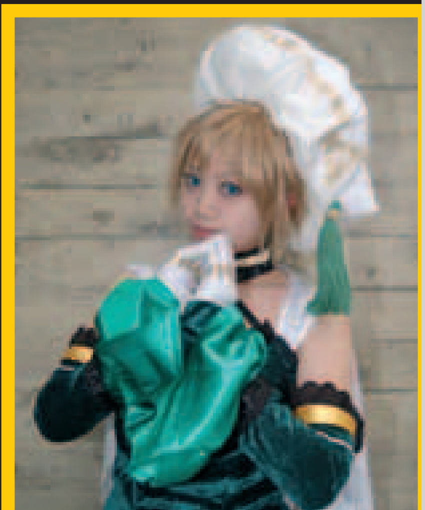
Во второй и третий день выставки Tokyo Game Show японский косплей предстает во всей красе. Впрочем, на официальных стендах компаний вы почти не увидите внезапно оживших игровых персонажей: их заменяют девушки-стендистки в униформах самых разнообразных покроев с непременным фирменным логотипом. Зато внутренний дворик между залами Makuhari Messe становится настоящей Меккой для журналистов и фотографов-любителей: здесь собираются рядовые фэны, которые решили не только на игры посмотреть и сопутствующими товарами поживиться, но и косплеерскими талантами похвастать. Не обходится без











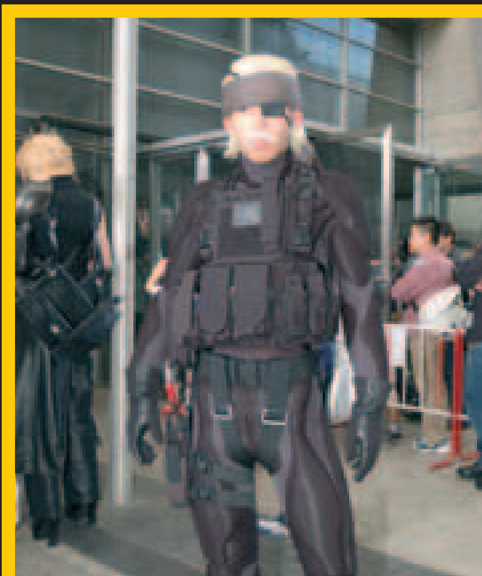
фотографов-профессионалов, промышляющих поиском моделей для тематических журналов (по слухам, в толпе шныряют и представители изданий «для взрослых»). Косплееры попадают на выставку вместе со всеми остальными посетителями: уплатив 1200 йен (271 рубль) за билет на входе или же приобретя его заблаговременно за 1000 йен (226 рублей). В очереди они опознаются отнюдь не по костюму, а по внушительной спортивной сумке или чемоданчику на колесах: приходить уже «в образе» нельзя, все переодевания – только в гримерной комнате. Хватает ограничений и на внешний вид самого наряда: он не должен быть слишком рискованным, поэтому столько девушек натягивают сверхплотные колготки или трико. Не допускаются и аксессуары свыше 50 см в длину (мечи и вовсе под запретом), так что большинству Клаудов и Сефиротов, а заодно и Солов Бэдгаев пришлось обходиться без оружия. Впрочем, если ваш метровый клинок сделан из плюша, вас пропустят. Но учтите, спустя три часа после открытия дворик настолько переполняется народом, что не то что помахать жезлом, а просто найти свободное местечко у стены для съемок – настоящее упражнение на ловкость. Ограничения и трудности японцев не останавливают: покрасоваться перед фотографами приходят как одиночки, так и целые команды.

Многообразие нарядов поражает: по ним запросто высчитывается популярность персонажей, сериалов и компаний. На нынешней TGS балом правила Square Enix, причем не только за счет костюмов из Final Fantasy XII, Valkyrie Profile 2: Silmeria (ух, сколько по-скандинавски пышнотелых девиц записались в Леннет и Христ!) и Kingdom Hearts II, но и благодаря еще не вышедшей Final Fantasy Agito XIII для мобильных телефонов! На удивление крепкой оказалась народная японская любовь к сериалу Megami Tensei от Atlus: у группы, косплеившей персонажей Devil Summoner отыскался даже свой Распутин, а уж от школьников из Persona 3 и даже Persona 2 не просто двоилось – четверилось в глазах. Нашлись и самоотверженные фэны, которые предпочли свадебному платью принцессы Аше меха волчицы из Okami или личину Принца из сериала Katamari. Как оказалось, не зря: Аше прибыли дружным десантом в составе не менее десяти косплеерш, а вот волчица нашлась всего одна. Крайне популярен «кроссплей» – пока скромные японские









Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес – http://forum.gameland.ru/m_775155/tm.htm

парни отсиживаются по домам, смелые японские девушки с переменным успехом отыгрывают красавцев из Devil Kings, King of Fighters, Suikoden V и прочих игр.
От мельтешащих героев глаза разбегаются: хочется снимать, пока не кончатся карточки памяти или не сядут батарейки. Когда персонажи начинают «фотоохоту» друг за другом, кажется, что мир и вовсе перевернулся: Май Сирануй носится с новеньким «цифровиком» вокруг Афины Асамии (прямо идиллическая картинка из Fatal Fury!), а Юна (Final Fantasy X) ловит удачные кадры крохи в наряде Юны времен Final Fantasy X-2.
Впрочем, даже самым окрыленным энтузиастам следует придерживаться этикета, установленного на выставке: косплееры с удовольствием попозируют лично вам, если вы сперва спросите разрешения. Английский для большинства остается непостижимой загадкой, но «онегаи симас» («очень-очень пожалуйста», яп.) и потрясание камерой помогают преодолеть языковой барьер. Очередь из чинно ждущих фотографов к особо симпатичной Юффи (Final Fantasy VII) или Кайлу (Suikoden V) – обычное дело. Не помешаешь снимать другим, не толкнут под локоть и тебя.
Конечно, и в Японии можно встретить не слишком хрупкую Кайри (Kingdom Hearts) или малосимпатичную Терру (Final Fantasy VI). Тем не менее, японцы на удивление хорошо наловчились скрадывать отсутствие стопроцентного сходства и огрехи костюма артистизмом. А когда вдобавок и лицо, и фигура, и костюм попадают «в точку», так и тянет ущипнуть себя – не проваливаешься ли часом в «заэкранный» мир? **СИ**

18 ЛЕТ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ

В ЭТОМ ГОДУ DUNGEON & DRAGONS ПРАЗДНУЕТ ТРИДЦАТЬ ВТОРОЙ ДЕНЬ РОЖДЕНЬЯ. ПЕРВАЯ КОММЕРЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ RPG ПРОШЛА ДОЛГИЙ ПУТЬ. СМЕНИЛОСЬ НЕСКОЛЬКО ПОКОЛЕНИЙ ИГРОКОВ, ОТКРЫВАЛИСЬ И ЗАКРЫВАЛИСЬ БЕСЧИСЛЕННЫЕ СТУДИИ, СОЗДАВАВШИЕ ИГРЫ НА ОСНОВЕ ПРАВИЛ D&D. ОНА ПЕРЕЖИЛА ИХ ВСЕ. И НАВЕРНЯКА ЕЩЕ ПРОДОЛЖИТ РАДОВАТЬ НАС ЗАХВАТЫВАЮЩИМИ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ И ПОДАРИТ НЕ ОДИН ДЕСЯТОК ПРИЯТНЫХ ЧАСОВ, ПРОВЕДЕННЫХ У ЭКРАНА ИЛИ ЗА ЖУРНАЛЬНЫМ СТОЛИКОМ С КУБИКАМИ В РУКАХ.

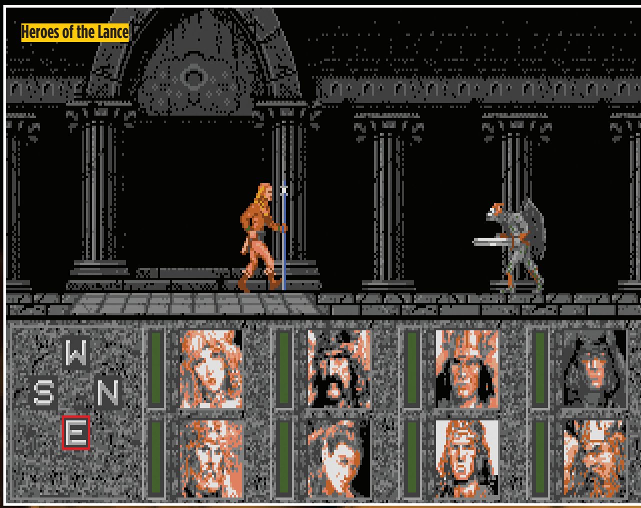


ГЛАВА 1: ТРУДЕН ПЕРВЫЙ ШАГ

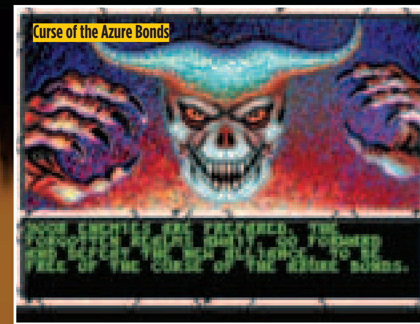
Когда создатели D&D – Гэри Гайгэкс (Gary Gygax) и Дэйв Арнесон (Dave Arneson) – представили в 1974-м свое детище, домашних персональных компьютеров и консолей еще не существовало в природе. И немало воды утекло, прежде чем первые игры получили шанс завоевать аудиторию. Первооткрывателем знаменитой ролевой системы стала Mattel с консолью Intellivision. Коричневая с белым коробка, больше похожая на старомодный телефонный селектор, работала с картриджами. И в 1982-м счастливые владельцы этого чуда техники смогли купить в магазинах Advanced Dungeons & Dragons Cartridge. Выглядело сие начинание неважнецки и здорово напоминало первые серии прославленной саги Ultima. Декорации строились из символов псевдографики, отряд из трех персонажей изображал странный иероглиф. Путешествуя по региону Заоблачных гор (Cloudy Mountain), герои исследовали пещеры и сражались с монстрами на разных уровнях сложности.
Через год игру переиздали, назвав Advanced Dungeons & Dragons Cloudy Mountain Cartridge. И сразу же представили продолжение: Advanced Dungeons & Dragons: Treasure of Tarmin Cartridge. Здесь вдохновение черпали уже из сериала Wizardry. «Трехмерный» вид из глаз, настоящие коридоры подземелий и замков, поиск секретных дверей, загадки, коварные чудовища и целых 256 случайно создаваемых уровней. К сожалению, бои проходили в реальном времени. К тому же нельзя было сохраняться, и лишь самые стойкие добирались до сокровищ злобного минотавра.
Кто знает, что Mattel придумала бы дальше, если бы тогдашнее экономическое положение в США и Канаде сложилось по-другому. Но в начале 80-х рынок оказался буквально завален консолями всех мастей, их насчитывались десятки. И каждая – несовместима с конкурентками. Покупатели растерялись и всё чаще тянули с покупкой. Еще вчера Mattel продала два миллиона консолей, а сегодня никто не хотел ни отдавать деньги за картриджи, ни тем более расставаться с долларами в обмен на Intellivision II. Корпорация потеряла фантастическую сумму – 300 миллионов долларов. Не менее печальная судьба постигла и остальной бизнес, связанный с интерактивными развлечениями. Примечательно, что кризис не затронул Европу, где преспокойно царствовала Commodore 64. А вот в США инвесторы надолго потеряли желание спонсировать такой опасный сектор бизнеса.

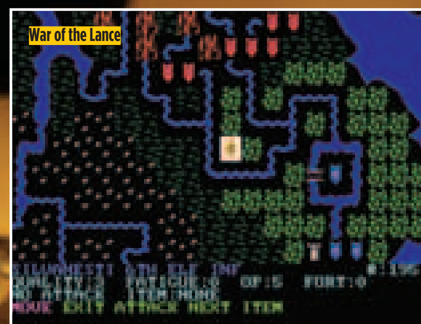
ГЛАВА 2: ДРАКОНЫ И СТРАТЕГИ

Надо ли объяснять, почему целых пять лет не выходило ни единой игры по D&D? Зато 1988-й стал отправной точкой возрождения интереса к детищу Гайгэкса. Лицензия оказалась в руках компании


Heroes of the Lance


Advanced Dungeons & Dragons: Treasure of Tarmin


Curse of the Azure Bonds

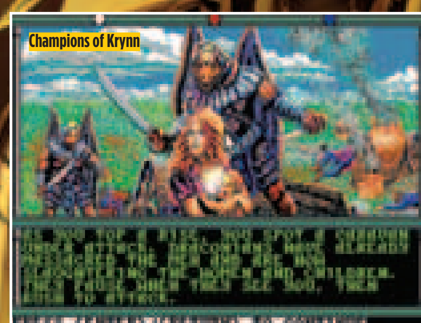

War of the Lance



Hillsfar



Pool of Radiance


Champions of Krynn


Secret of the Silver Blades

SSI (Strategic Simulations, Inc.). Хотя первая ласточка получилась очень странной. Heroes of the Lance – платформер в стиле Barbarian или, если угодно, более поздней Prince of Persia. «Партия» из восьми героев слонялась по лабиринтам и сражалась с тамошней живностью. Слово в кавычках не случайно. Ведь мы просто переключались между подопечными, и доступен был лишь один из них. Однообразие и отсутствие «сохранялок» задвинуло на второй план ролевые элементы и замечательную историю, основанную на серии романов DragonLance (в России известной как «Сага о Копье»), повествующую об эпической борьбе сил добра против злой богини Такхизис.

А вот никому тогда не известная студия Stormfront совсем иначе подошла к переносу AD&D на компьютер. И не прогадала. В том же 88-м счастливые фанаты дождались полноценной ролевухи. Pool of Radiance состояла из двух режимов. В первом использован «трехмерный» вид из глаз, в котором группа из шести персонажей гуляла по улицам разрушенного города Флан (Phlan), освобождала район за районом от нечисти, пока наконец не оказывалась в замке Вальево, где засел гадкий дракон. Второй режим – это собственно битвы. Как только адепты добра «случайно» натыкались на неприятеля, включалась изометрическая перспектива. Мы отдавали приказы бойцам, затем ход переходил к сопернику. Вот где впервые появился простор для тактических маневров. Конечно, небогатый выбор рас и классов (воин, маг, клерик, вор) несколько омрачал радость. В остальном же PoR надолго определила, как должны выглядеть и развиваться «драконьи» RPG. Справедливости ради отметим, что игра во многом повторяла ранние The Bard's Tale и Might & Magic. Но тактический режим – это изобретение Stormfront, за что им большое спасибо. Наконец, PoR – дебют всеми любимой вселенной Forgotten Realms с ее блистательно проработанным миром и колоритными фигурами. Забавно авторы поступили с защитой от пиратов. Встретив какого-нибудь важного NPC, мы получали сообщение, что партия записала происшествие в путевом дневнике. Этим самым «дневником» было руководство пользователя, прилагавшееся к дискете. А чтобы любопытные граждане не узнали все раньше положенного, они изменили последовательность заметок. Да еще и разбавили ложными сведениями.

В 89-м состоялся релиз Dragons of Flame – опуса, во многом повторявшего Heroes of the Lance. Те же 8 героев, action-режим в бою. Добавились, правда, скитания по глобальной карте, где мы и встречали врагов. Сомнительный дизайн не нашёл признания у публики. Куда любопытнее оказалась War of the Lance – пошаговая стратегия. Игра делилась на три этапа. Сначала требовалось отправить послов к нейтральным расам, чтобы убедить их присоединиться к нашему войску. Затем, командуя партиями героев, отыскать магические артефакты. И, что важнее, особые копья, способные поразить драконов. Ну а в «финале» надо руководить армиями, уничтожать неприятельские батальоны и спасти родные земли от порабощения. Хорошая концепция не получила признания. Многие жаловались на сложность понимания всех тонкостей геймплея и отсутствие поддержки мышки.

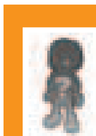
Зато Curse of the Azure Bonds – продолжение Pool of Radiance – ждал триумф. Улучшилась графика, расширился список профессий (появились столь любимые всеми паладины, барды, рейнджеры...). Из тесного Флана мы выбрались на просторы Долины теней (Shadowdale), где располагалось несколько поселений и даже легендарный Myth Drannor (магический город эльфов, в один день разрушенный полчищами осадивших его монстров; с тех пор по развалинам бродит всякая зловредная нечисть, а отчаянные сорвиголовы охотятся за могущественными артефактами, оставшимися от прежних владельцев). Партию с накопленным опытом разрешили перенести из предыдущей части. Кстати, в основу сюжета положен роман Кейт Новак «Лазурные оковы», повествующий о мерзком боге разложения – Моандере. Книжка издавалась в нашей стране, хотя, откровенно говоря, внимания не заслуживает, в отличие от своей интерактивной версии.

У Pool of Radiance был и еще один «неофициальный» сиквел от культовой студии Westwood – Hillsfar. По сути, это своеобразный набор мини-игр (гонки на лошади с прыжками через препятствия; битвы на арене; блуждания по лабиринтам; взлом дверей и сундуков; соревнования в меткости стрельбы из лука). Единственный приключенец выполнял задания мэрии Хиллсфара, причем его реально было перенести из PoR. По большому счету эксперимент остался незамеченным, однако преданные поклонники отыскались и у него.

ГЛАВА 3: НЕДОЛГИЙ «ЗОЛОТОЙ ВЕК»

SSI наконец взялась за ум и вернула DragonLance в русло традиционных RPG. По сути, Champions of Krynn (1990) – подражание все той же Pool of Radiance. Война Копья закончилась, и наши подопечные подрабатывают на Орден Соламнийских рыцарей, желавших очистить Кринн от остатков армии Такхизис. Увлекательный сценарий, яркие действующие лица, уникальные события для разных классов и героев, приличная графика, невиданные расы (две разновидности эльфов, кендеры...), наконец,

Первооткрывателем знаменитой ролевой системы стала компания Mattel с консолью Intellivision.


Автор:
Андрей Первый
yakovlev@gameland.ru


ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★
1С
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
В продаже с осени 2006.



«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи – более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.

★

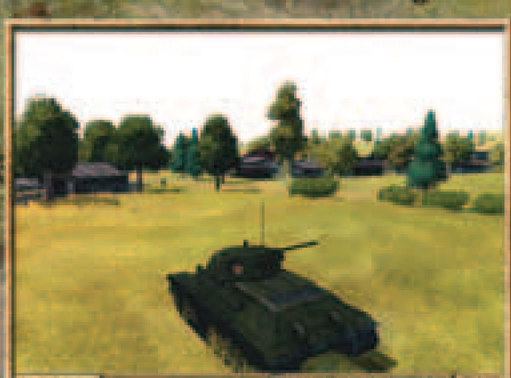
«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

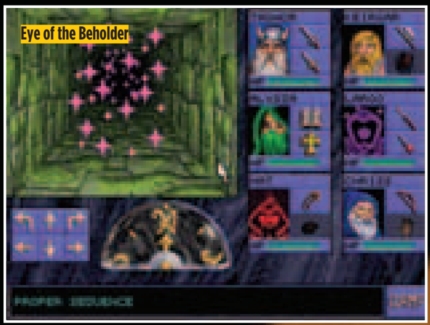
«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.







самобытный мир, где даже луны влияют на магию, перетянули внимание самых преданных адептов Forgotten Realms.
Напротив, Secret of the Silver Blades (сиквел Curse) не взяла заданную предшественницами планку. В этот раз мы охотились на закованного во льдах лича. Скучнейший сюжет и колоссальные лабиринты (чтобы нарисовать карту, приходилось использовать несколько листов формата А4) – вот все, что осталось в памяти. Многие бросали ее, так и не дойдя до конца.
К счастью, разочарованным любителям FR не пришлось грустить чересчур долго. Все та же Westwood совершила мощный прорыв, выбросив на рынок блокбастер Eye of the Beholder. С одной стороны, игра упростилась. Пошаговая тактика сменилась закликиванием в реальном времени. А большие миры уступили место аскетичному подземелью из десяти уровней. Но красивейшая картинка, интерактивность, полноценная поддержка мыши, невероятное по тогдашним меркам качество анимации, любопытные головоломки и фабула с лихвой искупали огрехи. Спускаясь ниже и ниже, мы с удовольствием шинковали дроу, иллитидов и гигантских пауков, спасая сына короля дварфов. А в финале отважных парней и девчонок ждал Ксанатр – вреднющий бихолдер, ставший источником всех бед города Вотердип (Waterdeep). Конечно, EoB повторяла находки дизайнеров Dungeon Master (1988) от Interplay. Но такого качества там не сыскать. В 2002-м игру переиздали для GBA.
Еще один значительный успех SSI – DragonStrike. Нам представился шанс оседлать собственного дракона и поучаствовать в Войне Копья на протяжении двадцати миссий! Безумный коктейль из ролевой игры и авиасимулятора в полностью трехмерном окружении (ау, авторы I of the Dragon!) пришелся публике по нутру. Добывая могучие артефакты и расправляясь с батальонами недругов (представьте себе «рукопашную» схватку двух огнедышащих ящеров), мы получали все новые и новые ранги. А редактор заданий продлял удовольствие до бесконечности.
1991-й ознаменовался выходом еще одной «похожей на PoR» ролевой эпопеи – Gateway to the Savage Frontier. Унылая сказка про грозящую родному королевству армию не вызвала заметного интереса. Разве что невиданный доселе регион Forgotten Realms – крайний Север, немного привлек фанатов. По сравнению с этим Death Knights of Krynn (наследница Champions), рассказавшая о борьбе с повелителем армии нежити, показалась настоящим шедевром. Авторы сберегли все достоинства оригинала, правда, графику улучшить нужным не посчитали.
Очередное продолжение на стареющем движке – Pools of Darkness. Осознав понаделанные в Secrets промахи, разработчики постарались на славу. Вернулась нелинейность PoR, нам позволили путешествовать по разным измерениям и даже вступить в противоборство с богами Бэйном и Моандером. Не обошлось и без демона Тирантраксуса, мешавшего партии на протяжении всех предыдущих серий. В этот раз супостат, разгневанный неудачами своих приспешников, одним махом когтистой лапы разрушил злосчастный Флан. Герои снова взялись за оружие и добили распоясавшегося чёрта.
PoD – достойное завершение саги и прекрасный памятник отжившей свое серии. Мода менялась, народ начал уставать от ничем не отличавшихся похождений. Неудивительно, что Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon ждали с замиранием сердца. Westwood превзошла саму себя. Захватывающая повесть, мрачный Храм Темной Луны, наполненный занимательными головоломками и всевозможными опасностями, прекраснейшие антуражи и анимационные вставки. Даже сложность не спугнула ценителей. А уж фантазия авторов била ключом. В одном помещении мы заманивали на прижимные плиты медуз (выглядели они, между прочим, как девушки легкого поведения) и оглушали их магией. На нижних уровнях встречались великаны, навеки заточенные в Храме. Представьте себе колосса, вынужденного протискиваться по коридорам на четвереньках и наносящего смертельные повреждения одним лишь ударом кулака. А что скажете о доверху заполненной бихолдерами башне? Это вам не хиляки из NWN, их лучи мгновенно испепеляли наших ребят. EoB II навсегда останется эталоном классического hack-and-slash.
Мутации Dragonlance продлились с выпуском Shadow Sorcerer. Четыре персонажа выводили когорту беглых рабов с вражеской территории. Мы исследовали наземные территории в тактическом режиме и спускались в казематы охотиться за сокровищами. Важными были переговоры с вожаками беженцев, которые то и дело падали духом и отказывались идти дальше.
Наконец, в 1991-м появилась Neverwinter Nights. Да-да, ваш покорный слуга не ошибается. Скажу больше, именно NWN стала первой MMORPG на основе D&D, а вовсе не новомодная Stormreach. Пятнадцать лет назад America Online открыла эту вселенную для своих пользователей. Главная ее особенность – конечно же, взаимодействие живых игроков. К их услугам предоставлялось двадцать под завязку забитых монстрами территорий.
1992 год сложился для SSI довольно неудачно. Westwood порадовала владельцев Mega Drive ролевым приключением Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun. Герои слонялись по пустыне в поисках союзников для своего королевства. А на NES вышел свой DragonStrike – посредственный и некрасивый side scroll shooter, не имеющий ничего общего с предшественником, кроме названия.
Конечно, не обошлось без продолжений успешных серий. Treasures of the Savage Frontier похорошела, к тому же история о борьбе с ордами крепости Жентарим (Zhentarim) – одного из ключевых рассадников зла Forgotten Realms – оказалась лакомой наживкой. The Dark Queen of Krynn закончила ролевую трилогию Dragonlance. Пожалуй, именно


Eye of the Beholder


DragonStrike

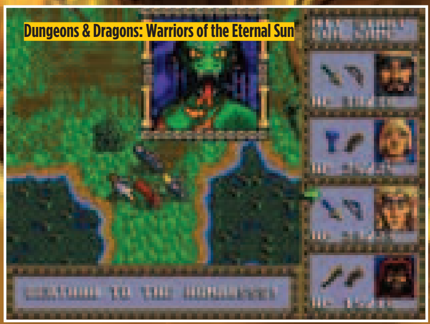

Gateway to the Savage Frontier

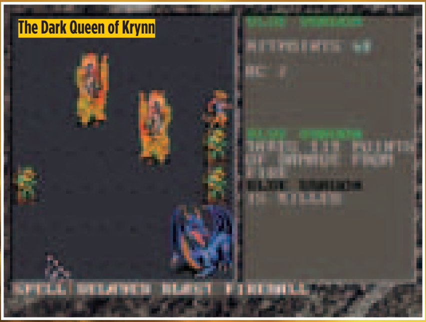

Shadow Sorcerer

Pools of Darkness – достойное завершение саги и прекрасный памятник отжившей свое серии.




Pools of Darkness


Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun


The Dark Queen of Krynn


Spelljammer



Братва и Кольцо
смешная игра от Гоблина
Реклама
1С
ФИРМА «1С»
Божья искра
daijin
entertainment

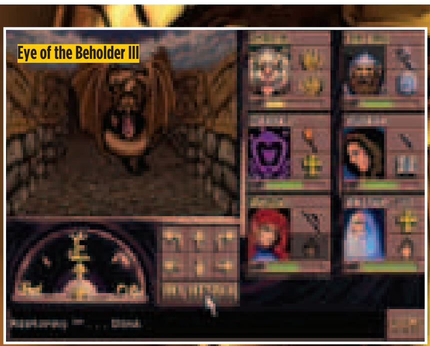


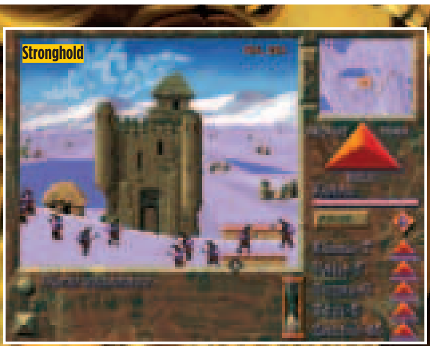
Dark Sun: Shattered Lands



Fantasy Empires

Во вселенной Spelljammer люди путешествуют между различными планетами на обычных кораблях.


Eye of the Beholder III


Stronghold

Магический апокалипсис, превративший планету в гигантскую пустыню, города, которыми управляют жестокие колдуны-тираны.



Al-Qadim: The Genie's Curse

ее стоит назвать лучшим из всех сделанных на этом движке хитов. Финальное противостояние с Такхизис, приятный визуальный ряд (конечно, он здорово проигрывал EoB II) и невероятно насыщенное действо порадовали ветеранов.
Spelljammer: Pirates of Realmspace – первая и единственная попытка перенести на PC мир Spelljammer. В здешней вселенной люди путешествуют между различными планетами на обычных кораблях (магические заклинания создают вокруг фрегатов непроницаемый пузырь из воздуха). Звездные навигаторы прокладывали курс в неведомые космические дали, исполняли прихоти пришельцев и бесконечно совершенствовали навыки (впервые ограничение уровня развития не установили).

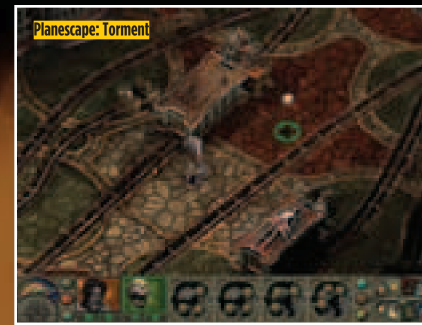
ГЛАВА 4: УСПЕХИ И ПРОМАХИ

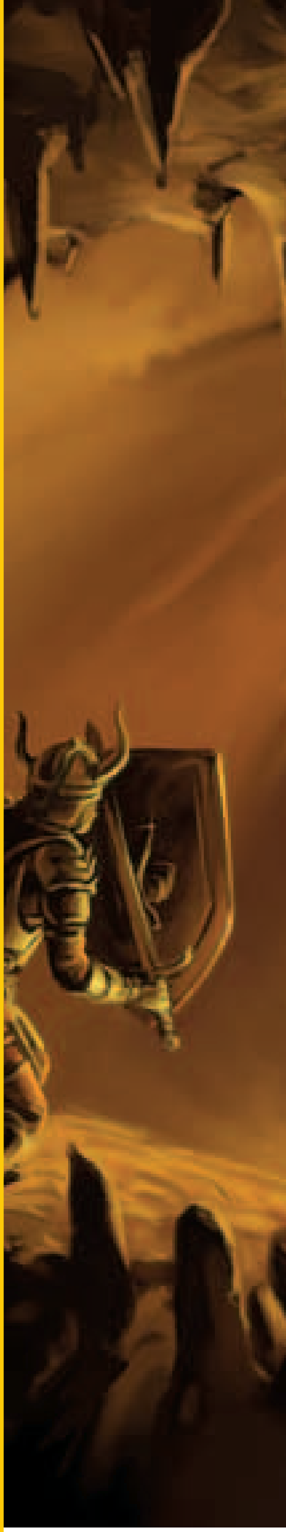
Unlimited Adventures (1993) – попытка выжать еще немного денег из классики. Собрав туда всю обойму рисунков, монстров и заготовок из сериалов Pool of Radiance, Champions of Krynn, и Savage Frontier, разработчики предложили нам сочинять собственные приключения. Возможности UA довольно обширные, да только очень уж одряхлел многострадальный движок. К тому же на нем уже соорудили столько качественных (и не очень) RPG от профессиональных студий, что делать что-то свое желающих не нашлось.
Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor, к сожалению, заметными достижениями не выделился. Не считать же прорывом новомодную кнопку Attack all, позволявшую одновременно наносить удары всей группой. К тому же Westwood чрезмерно увлеклась сложными загадками и начисто позабыла о сюжете. Тоскливая повесть о засевшем в Миф Дранноре божке в подметки не годилась захватывающим событиям в Храме Темной Луны. Одновременно SSI представила Dungeon Hack для тех, кто не мог и дня жить без похожих на EoB развлечений. Подземелья создавались случайно по заданным параметрам (сложность пазлов, размеры, сила монстров, количество уровней...). Всего целых четыре миллиарда всевозможных комбинаций. Но вместо партии пришлось блуждать одним-единственным авантюристом, да еще и бесцельно.
Стратегическое направление удивило крепенькой RTS Stronghold, в которой нам предстояло «взрастить» из маленькой деревеньки здоровенную крепость. Цель зависела от мировоззрения. «Законопослушным» землевладельцам всего-то надо дорасти до ранга императора. А вот «злым» и «хаотичным» сюзеренам довелось завоевать все вражеские цитадели. Для этого нанимались герои, расставлялись и усовершенствовались здания; потихоньку собиралась армия. Очень многое из этого годы спустя заимствовала Firefly Studios для своего одноименного проекта.
Fantasy Empires также ставила цель развить любимое королевство и захватить четыре соседних. Здесь в реальном времени проходили только бои, государственными делами мы занимались без оглядки на время. Отметим детализированный штурм замков. К ним было не подступиться без специальных осадных орудий. Занятно, что среди рас встречались не только обычные дварфы с эльфами, но и орки с нежитью. Играть разрешали как с AI, так и с друзьями.
Настольный мир Warriors of the Eternal Sun слегка преобразился и получил новое название. SSI отпраздновала это, выпустив одну из лучших RPG в истории: Dark Sun: Shattered Lands. И все-то в ней совершенно. Магический апокалипсис, превративший планету в гигантскую пустыню, города, которыми управляют жестокие колдуны-тираны, провозгласившие себя богами и дарующие силы последователям. Вечно добренькие эльфы предстают здесь в роли безжалостных кочевников-рабовладельцев, дикари-халфлинги пожирают пойманных врагов, а железное оружие ценится дороже золота. Квартет сбежавших гладиаторов раскрывал древние тайны, погребенные под песками, знакомился с инопланетной расой псурлонов, объединял разрозненные силы повстанцев и просто рыскал по старинным руинам в поисках сокровищ и приключений. Помимо начинки, привлекательной внешности, многочисленных разветвленных диалогов и оригинальных рас (как вам разумное насекомое-богомол?), SL выделилась отличными тактическими схватками. Мы с удовольствием открывали для себя и неведомые доселе экстрасенсорные способности. Хочешь вскипятить кровь врага силой мысли? Тебе сюда.


GamePark®
Сеть специализированных магазинов видеоигр
Заходи и выбирай свое!
ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ
NEW
PSP
смотреть фильмы, играть, слушать музыку на PSP - это ЗДОРОВО!
Microsoft
XBOX
PS2
NINTENDO DS
NEW
XBOX 360
...а на сайте больше!
gamepark.ru
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
Имей выбор, знай где брать!
(495) 142-56-65
(495) 142-55-35
Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.
На правах рекламы. Товар сертифицирован.


Descent to Undermountain


Baldur's Gate: Tales of the Sword


Planescape: Torment



Уже через год (в 1994-м) счастливчики держали в руках продолжение – Dark Sun: Wake of the Ravager. Что тут скажешь... Вместо нелинейных скитаний по окрестностям авторы предложили тесные сюжетные рамки и, в общем-то, не слишком пригожие игровые зоны. Куда подевались яркие злодеи, коварные интриги, занятные секреты из прошлого – загадка. Вот уж правда: поспешишь – людей насмешишь.
Но SSI восстановила своё доброе имя, использовав еще два оригинальных сеттинга. Al-Qadim: The Genie's Curse – даже не RPG, а, скорее, adventure с ролевым налётом. Колорит восточных мифов и сказок Шахерезады здорово добавил очков саге о мытарствах юноши, мечтавшего о дочке калифа. К сожалению, традиционной возне с показателями персонажа, оружием и доспехами здесь не нашлось места, и ярые ревнители классики остались недовольны.
Зато Ravenloft: Strahd's Possession, казалось, воплотила все их сокровенные грезы. По механике она напоминала EOB, только нас больше не заставляли «прыгать» по клеточкам на мизерном экранчике. Напротив, полноценные трехмерные технологии в духе Wolfenstein позволяли слоняться по местным прериям и казематам в каком угодно направлении. Однако сердца ветеранов Ravenloft покорила совсем не этим, а бесподобными готическими ужасами. Группа попадала в Баровию – владения графа-вампира Страда фон Заровича. Кругом бродили чудовища, немногочисленные жители (а люди ли они?) отсиживались по домам. Львиную долю страха обеспечил звук. Протяжный вой в безлунной ночи, таинственный шум за дверью, как будто сейчас в комнату ворвутся все черти ада, мгновенно сменяющийся тишиной, леденящий душу звон колокола в заброшенной проклятой церкви... Слабонервные бросали играть на десятой минуте. Крепкие духом получали здоровую порцию адреналина и море удовольствия. Фабула тоже не подвела, тем более что она основана на романе Патрисии Элрод «Я, Страд».
В сравнении с эдаким дивом зовущий нас обратно в Forgotten Realms Menzoberranzan выглядел блеклым и неувлекательным. Да, суровые снежные пики Spine of the Worlds, путешествие в Underdark, компания Дриззта До'Урдена дороги каждому поклоннику творчества Роберта Сальваторе и саги о знаменитом темном эльфе. Да только и они засыпали в безликих пещерах. Кроме ядра у этой игры нет ничего общего с великолепием Ravenloft.

ГЛАВА 5: ИЗ РУК В РУКИ

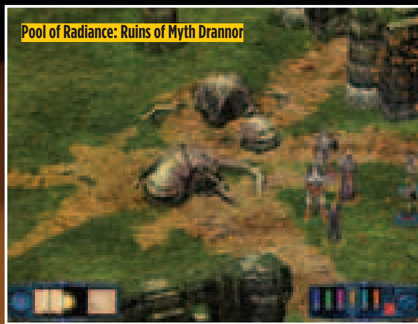
Для новейшей консоли 3DO подготовили FPS/RPG Slayer – посредственную тягомотину о мытарствах единственного героя в случайно генерируемых подземельях. Ее ждала та же участь, что и Dungeon Hack. Как и Deathkeep (1995). На этот раз схожую игру решились выпустить под Windows 95. Да только мало кому оказался нужен одноклеточный шутер с ничтожным количеством ролевых элементов.
Последней попыткой SSI залезть в наши кошельки стала Ravenloft: Stone Prophet. То ли отсутствие хорошей литературной основы, то ли смена средневековых декораций на древнеегипетские без остатка развеяли страх, которым так славилась предшественница. Блуждания по пирамидам и могильникам в стремлениях остановить древнее зло вызывали какие угодно чувства, кроме интереса и ужаса. Разве что развязка вышла самобытной. В ней не требовалось победить финального босса. Вместо этого надлежало свести вместе мумию могущественного фараона и останки его злобного жреца. А пока нежить выясняла отношения, мы сбегали в родное царство.
Череда неудач преследовала SSI не только на фланге D&D-игр. После выхода Deathkeep и Stone Prophet она лишилась лицензии. Лакомый кусочек перехватила давняя конкурентка – Interplay. Хотя руки к пирогу протянула и Sierra, представившая Birthright: The Gorgon's Alliance (1996). Вполне соблазнительная задумка оказалась настолько грандиозной, что ее попросту не успели толком доделать до конца. Идея управления собственным королевством и стратегическая борьба с противником, побоища в реальном времени, отправка героев за сокровищами в настоящие 3D-подземелья, научные исследования... Игры было так много, что люди просто терялись в ней. Неудобное управление и непонятная концепция поставили крест на пути к славе.
Впрочем, Interplay тоже не подарила поклонникам ничего стоящего. Слабенькая RTS Blood & Magic, стремившаяся превзойти Warcraft и Command & Conquer, запуталась в собственной оригинальности. Вместо традиционного строительства базы тут приходилось занимать разбросанные по карте точки с источниками магической силы и производить юнитов из накопленной эссенции. Однообразие, несмотря даже на обилие юнитов, стремительно сводило на нет робкие добродетели проекта. Помогла бы красивая история, да только сценарий явно написали на уголке салфетки за завтраком.
И уж совсем неожиданным «сюрпризом» стала Iron & Blood: Warriors of Ravenloft. Acclaim решила, что... файтинг с участием известных персонажей – это именно то, в чем нуждаются любители ролевой системы D&D. Конечно, здесь имелась даже кампания для двух игроков, но она не добавила интереса. Безумный гибрид провалился и на PS one.
Год спустя Interplay вернула D&D на экраны: нас перепугали уродливой Descent to Undermountain (1997). Схватив в охапку движок от... Descent, авторы породили кошмарное сочетание шутера и RPG. Одинокий герой, закликивание монстров, путаные лабиринты, жуткая внешность (как вам разрешение 320x200?) и мириады багов. Обещанный многопользовательский режим попросту канул в Лету, хотя кому бы он понадобился? Забавно, что игравшие в Fallout 2 энтузиасты нашли в одном из казино New Reno любопытную сферу. На ней отображались странные фразы: подсказки, просто мысли авторов и незабываемое сообщение «Descent to Undermountain был отстоем, мы знаем это». Шар находится в одном из биллиардных столов семейства Бишоп.

ГЛАВА 6: УДИВИТЕЛЬНОЕ ВСЕГДА РЯДОМ

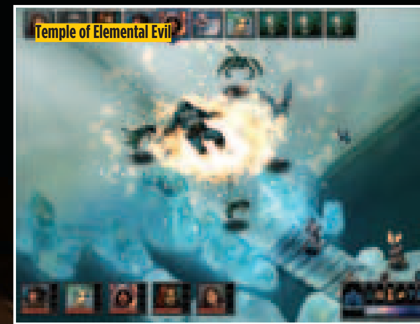
После такого жестокого разочарования, казалось, ничто не предвещало D&D светлого будущего. Ко всеобщему изумлению, в 1998-м молодая студия BioWare доказала, что причина всех бед – просто неумелые руки. Baldur's Gate стремительно ворвалась в нашу жизнь и тут же заняла одно из почётных мест в пантеоне общепризнанных хитов. А ведь слава висела на волоске. Изначально проект назывался Iron Throne, а задумка напоминала Diablo. На ранних скриншотах мы видели до боли знакомую изометрию и интерфейс со шкалой маны (!), но силы добра и разума одержали победу.
BG отличалась отменной графикой, бесподобной озвучкой, сложными характерами действующих лиц, массой диалогов, своеобразными квестами, нелинейным исследованием мира и выбором между добрыми и злыми поступками. Боевая система удовлетворила как ветеранов Pool of Radiance, так и новичков. Хочешь – ставь игру на паузу и отдавай приказы, хочешь – управляй в духе помянутого творения Blizzard. Никто и не заметил, что на самом-то деле битвы походовые и каждый этап строго рассчитывается! Правила D&D перенесли максимально подробно, таких мелочей никто раньше не учитывал. Нам дозволили самостоятельно распределять баллы между умениями и показателями героев. Наконец, богатый выбор оружия и амуниции не оставил равнодушными даже сомневающихся. До сих пор бытует мнение, что впоследствии не было прорыва столь же яркого и самобытного, как BG.
Поднявшийся ажиотаж и почти миллион проданных копий заставил Interplay задуматься о дополнении. Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (1999) – первый в истории add-on к игре на основе D&D. Несколько новых местностей и способностей, повышенный лимит уровня развития героев и подправленные ошибки лишь оттенили великолепие оригинала.
Но окончание девяностых запомнилось рождением еще одной иконы жанра – знаменитой Planescape: Torment. Впервые со времен Spelljammer мы вернулись к космологии D&D, странствовали между разными измерениями, встречали живущих там необычных существ и долго-долго беседовали с ними. Желающие могли поболтать с членами партии – сплошь интересными личностями, узнать новую информацию об их собственном прошлом. Показатели протагониста часто влияли на исход переговоров с NPC. Текста в Torment так много, а действия так мало, что это оттолкнуло массовую аудиторию. Главный герой мог быть только воином, вором или магом. Поскольку ему нечасто приходилось драться, ассортимент клинков и доспехов не впечатлял. Из-за этого ли, или из-за мрачного антуража, в США игру встретили холодно, продажи оказались невелики. Европа приняла ее ненамного радушнее, несмотря даже на теплые отзывы критиков, оценивших сюжет, достойный романа и изобиловавший сложными характерами и высокими нравственными вопросами.
Зато «народную» Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2000) раскупали, как нефтяные баррели. Многие, правда, горевали по утерянной свободе оригинала и сетовали на не слишком увлекательный сюжет. Но это смягчалось богатейшим выбором классов и специальностей, расширенной системой умений, разросшимся миром, куда лучше проработанными персонажами и шансом

До сих пор бытует мнение, что впоследствии не было прорыва столь же яркого и самобытного, как Baldur's Gate.

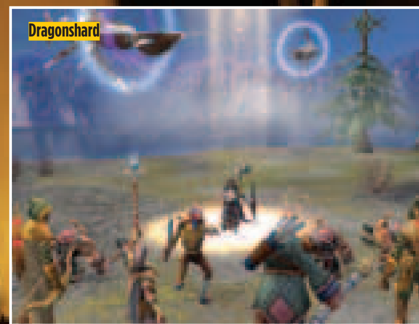

1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
uaz
4x4
ПОЛНЫЙ ПРИВОД
X4 GAME.RU
модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
пять регионов России
погодные условия, влияющие на прохождение трасс
реалистичная физическая модель и модель повреждений.
www.4x4game.ru
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены
© 2006 Avalon Style Entertainment. Все права защищены
ASE


Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor


Neverwinter Nights


Temple of Elemental Evil


Baldur's Gate: Dark Alliance


Dragonshard


Dungeons & Dragons Online: Stormreach

работать на группировку, связанную с классом главного героя. Не забудем и любовные романы. Искусно ведя беседу с избранным объектом страсти (к сожалению, это далеко не все доступные NPC), мы добивались ответных чувств и даже зачатия наследника. С новорожденным младенцем связан отдельный квест. И поныне создаются бесчисленные модификации для SoA, в которых есть не только свежие задания, но и занятные герои.
Icewind Dale не могла предложить почти ничего из репертуара именитого предтечи. Здесь упор сделали на баталии с большим количеством живности, а история и проработанные личности ушли на второй план. Лишь благодаря возрожденной популярности D&D и технической платформе «Infinity» игра сумела понравиться. Выброшенное на прилавки дополнение Icewind Dale: Heart of Winter (2001) подняло ограничение уровня до невиданной отметки (30), а бои стали необычайно сложными.
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal завершила рассказанную предшественницами историю (многие говорили, что здешнюю фабулу изначально планировали использовать для Baldur's Gate III). Лимит уровня стал еще выше (40), супротивники еще зубастей. А сыну (дочери) Баала надлежало во время разговоров с NPC определить свою судьбу и один из трех финалов. Между прочим, дополнение помогала делать студия Floodgate, позднее работавшая над дополнениями к Neverwinter Nights.

ГЛАВА 7: ТРЕТЬЯ РЕДАКЦИЯ и CRPG

Baldur's Gate: Dark Alliance воплотила давнюю мечту Interplay – сделать Diablo на основе D&D. Веселенькая аркада ненадолго завоевала симпатии консольщиков. После этого издательство потеряло лицензию на платформу PC и вскоре разорилось. Права перекупила Atari (Infogrames), но перед этим UbiSoft успела сочинить Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (2001), приуроченную к выходу третьей редакции настольных правил. Работать над проектом пригласили Stormfront Studios – тех самых авторов Pool of Radiance 1988 года. Такое ощущение, что последние десять лет они провели в состоянии комы и не видели достижений BioWare и Black Isle. Скудный сценарий, обезличенные герои, «похороненные» в одинаковых бесконечных коридорах, где изредка встречаются совершенно одинаковые враги. С такими изъянами на толковую боевую часть и неплохо перенесенную (хоть и с вольностями) третью редакцию никто и внимания не обратил.
В суде Interplay выторговала право до 2007-го выпускать продукты под торговой маркой Icewind Dale, поэтому в 2002-м мы увидели на полках вторую часть. Black Isle старалась: тут есть множество рас и «малых народностей» (дроу, дергары, лунные эльфы...), многообразные умения, влияние показателей персонажа на диалоги. Но повесть оставила неприятное впечатление, а большинство территорий казались вымученными. Чего стоил лес-лабиринт или бесконечные перебежки между парочкой недалеко отстоящих NPC с заданиями «подай-принеси». Да и устаревший движок утратил былой лоск.
От Neverwinter Nights (2002) фанаты ждали одного: чтобы она возродила дух третьей Baldur's Gate. И жестоко разочаровались. Посредственная сказочка о кознях культистов и мытарствах полуодетой паладинши, да еще и в одиночку, – что могло расстроить больше? Оправившись от шока, поклонники осознали, что NWN вовсе не является наследницей BG. Вместо этого она предлагала беспредельные возможности для самих игроков и шанс пережить приключение вместе с друзьями под управлением человека (dungeon master). Богатейший потенциал редактора востребован и поныне. Фанатским модификациям нет числа, многим из них завидуют и профессиональные разработчики. К сожалению, в начале 2006-го Atari запретила коммерческое распространение модулей, готовя почву для продолжения.
В 2003-м Bioware с помощью Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide и Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark попыталась немного утешить игроков, расстроенных отсутствием хорошей кампании в оригинале. Действительно, дополнения получились неплохие, но, право, не дотягивали до лучших независимых приключений от фанатов. Хотя новые монстры и престижные классы – желанный довесок для создателей собственных миров.
Хозяева Xbox получили Dungeons & Dragons Heroes – еще один недоэкшн в духе Dark Alliance, быстро потонувший под волной разгромных отзывов. А на PC Atari заново попыталась склепать не уступающий BG блокбастер. Наняли коллектив знаменитой Troika Games, купили лицензию на самый первый D&D-модуль Greyhawk: Temple of Elemental Evil, внедрили обновленные 3.5-правила, привлекли самого Гэри Гайгэкса и... с треском провалили все дело. Создатели чрезмерно дотошно подошли к ролевой системе и преступили ту грань, за которой схватки становятся долгими и скучными. Многие ли готовы тратить час (а то и больше) на одну битву? О живописных действующих лицах забыли, историю толком не украсили – закономерный провал как итог.
2004-й начался с релиза Baldur's Gate: Dark Alliance II. Разнообразились расы, уровни и умения, хотя геймплей остался столь же незамысловатым. Несмотря на теплые отзывы в прессе, DA II не спасла Interplay от финансового краха, да и в умах аудитории осталась проходным развлечением на пару вечеров. Затем на сцену снова вышла студия Stormfront, представившая экшн Forgotten Realms: Demon Stone. Сценарий писал лично Роберт Сальваторе, однако ужасный видеоряд и однообразие свели на нет все его усилия. В прошлом году мы увидели всего одну игру на основе D&D – Dragonshard. И то в жанре RTS. Liquid Entertainment пошла по стопам Blizzard и сама себя загнала в ловушку. Все сравнивали ее детище с Warcraft. Увы, в пользу последнего. Не помогла ни новая вселенная Eberron, ни попытка скрестить стратегию с RPG.
Обе NWN – это единственная попытка превратить D&D в многопользовательский ролевик. Но в наши дни стандарты значительно изменились, и современная MMORPG должна быть не хуже венценосной World of Warcraft. Turbine Entertainment по заказу Atari сварганила Dungeons & Dragons Online: Stormreach (2006). Игроки объединяются в партию, выбирают задание по душе и стремятся навстречу приключениям. Пока рано выносить окончательный вердикт, но хитом продаж DDO не стала – это точно.

ТУМАННЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Вспоминая последние дни SSI и Interplay, нельзя не провести аналогию с Atari, которая сейчас испытывает сильные финансовые затруднения. Качество проектов все ухудшается, попытки проникнуть в новые жанры терпят фиаско. При таком раскладе все надежды связаны с Obsidian Entertainment – выходцами из Black Isle. Конечно, их дебютная Knights of the Old Republic II, скорее, разочаровала. Но спишем это на малый срок разработки. Ведь Neverwinter Nigths II, по всем приметам, должна продолжить идеи BG. И если у разработчиков все получится, мы несомненно увидим очередные D&D-игры. Да и просто возрождение вновь начинающего угасать интереса к подземельям и драконам. Пожелаем же им удачи. СИ

Вспоминая последние дни SSI и Interplay, нельзя не провести аналогию с Atari, которая сейчас испытывает сильные финансовые затруднения.


grand theft auto
Vice City Stories



RED STEEL

ЖЕНИХ ЛЮБИТ НЕВЕСТУ, ЯКУДЗА ЛЮБЯТ ВЛАСТЬ И ДЕНЬГИ, А ГЕЙМЕРЫ ЛЮБЯТ СТРЕЛЬБУ И ЯПОНИЮ. СТАНЕТ ЛИ ШУТЕР ПРО СПАСЕНИЕ ЛЮБИМОЙ ИЗ ЛАП ЯПОНСКИХ БРАТКОВ ФЛАГМАНОМ НА НОВЕЙШЕЙ КОНСОЛИ ОТ NINTENDO?



Токийский экспресс, или что сказал покойник

Представьте, что однажды она сказала вам «Да», и вот вы, счастливый, мчитесь на встречу с ее папой, будущим тестем. Папа как папа, разве что японец, но в Лос-Анжелесе этим никого не удивить. Все так хорошо начиналось – и вдруг вместо чинной церемонии знакомства все летит в тартарары, вокруг грохот, стрельба и дикие крики, несостоявшийся тесть вот-вот испустит дух у вас на руках, а невесту злодеи с раскосыми очами уволакивают в неизвестном направлении. Нападение якудза! Кто? Зачем? Почему? Что делать? Стоит прислушаться к последним словам умирающего! Ведь он не простой эмигрант, а глава одного из сильнейших кланов японской мафии – точнее, вот-вот станет бывшим главой. А на свое место прочит вас, твердо приказывая вернуть дочку и вообще прекратить творящиеся на родных островах безобразия. Как оказалось, некий господин Токай решил прибрать к рукам власть над кланами, и действует он при этом не только пряником, но и, как в случае с вашими знакомыми, кнутом. Что ж, дело за малым – спасти любимую и восстановить честь «семьи» с помощью полученного в наследство знаменитого меча Катана-Гири (Katana-Giri).

После краткого курса молодого бойца путь ваш лежит в далекую страну гейш, роботов и похищенных невест. На родине Nintendo вам предстоит ознакомиться не только с туристическими достопримечательностями, но и с грязными задворками, подозрительными ресторанчиками и промзонами, куда иностранцы (по-местному, «гайдзины») обычно не захаживают. Токио многолик, а нужные вам персонажи водятся не в самых привлекательных частях города. Время усадеб, небоскребов и дворцов придет позже, пока же у вас в руках лишь начало ниточки, ведущей в неизвестность.

Спасение невесты в ваших руках. В обеих руках

Что ж, катана – это хорошо, но она осталась по ту сторону экрана. В руках у игрока уникальный набор контроллеров Wii – пульт Wiimote в правой руке и «нунчак» в левой. Нунчак отвечает за перемещения героя и взаимодействие с объектами – с его помощью удастся, например, перепрыгнуть через препятствие, подбежать к двери, открыть ее и рвануть дальше. Пультом игрок несет окружающему его интерактивному миру смерть и разрушение. Среди механических помощников замечены автоматический пистолет Steyr M, пистолеты-пулеметы H&K MP7 и «Uzi», дробовик Remington 870 и штурмовая винтовка H&K G3; в ближнем бою герой орудует традиционным самурайским набором из длинного и короткого меча: катаны и танто.

Чтобы фехтовать в Red Steel, в реальности тоже придется вовсю махать руками. Итак, в правой руке катана (пульт), в левой – танто (нунчак). Атакуем ударами катаны, подражая им соответствующими движениями пульта, обороняемся либо парируя удары танто (машем нунчаком влево-вправо), либо уклоняясь от ударов (продолжаем махать нунчаком, но теперь еще и зажимаем на нем верхнюю кнопку). Лишить противника конечности или полюбоваться его богатым внутренним миром не

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii
ЖАНР: FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: 19 ноября 2006 года
ОНЛАЙН: http://redsteelgame.uk.ubi.com

Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru





Братки-фэны «Матрицы» и их толстый босс не начнут уважать героя, пока тот не помилует их после жаркого поединка.



Может быть, обойдемся выговором? Строгим?







ЗА	ПРОТИВ
▶ Глубокое вовлечение в происходящее на экране: игрок задействует не одни лишь кончики пальцев, а весь плечевой пояс; по сути, Red Steel превращает домашнюю приставку в аркадный автомат ▶ Экзотическое путешествие и неожиданные знакомства не дадут заскучать ▶ Интересное сочетание стрельбы и фехтования от первого лица	▶ Игра будет удачной только при условии идеальной чувствительности и отзывчивости управления, а с этим у разработчика были нелады ▶ Отсутствие крови превращает беспощадные бои на мечах в детские потасовки



Перед осмотром туристических достопримечательностей Токио придется разобраться с вооруженными негодяями.



То ли мусорные баки в Японии делают из списанных БТРов, то ли пули в «Узи» слабоваты, но спрятавшегося за ними злодея выкурить непросто.

В Red Steel нам покажут Токио: от трущоб до самых фешенебельных дворцов.





Две с половиной нереальности.

Игра построена на основе переработанного Unreal Engine 2.5, который знаком многим из команды разработчиков по таким прошлым проектам как Raven Shield (Tom Clancy's Rainbow Six 3), сериал Tom Clancy's Splinter Cell, а также эстетский и недооцененный многими XIII. С Red Steel графических экспериментов решили не устраивать: выглядит она традиционно, FPS обещают не ниже 30. Дизайнеры стремились сделать так, чтобы любой объект, повстречавшийся игроку, можно было пнуть, сломать или разнести автоматной очередью – разумеется, с освещающими коридоры сполохами выстрелов и правильными тенями от разлетающихся обломков. Пока Ubisoft показала только два интерьера – небольшой ресторанчик и додзе, однако разработчики обещают, что сюжет покажет нам Токио от трущоб до самых фешенебельных дворцов.



удастся, поскольку видимых следов от полученных ударов не остается – ни ран, ни крови. Просто после очередного замаха враг оседает на пол. Так что рубки в стиле Kill Bill ожидать не приходится, хотя свою дозу адреналина игрок получит.

При необходимости пульт превращается в пистолет. Направляем его на цель и жмем на спусковой крючок (кнопку «B»). БАХ! БАХ! Мимо? Прильнем к прицелу – для этого зажимаем кнопку «A» и перемещаем пульт вперед. Искаженное яростью и нездоровым образом жизни лицо противника приблизится: тут надо успеть всадить в него пулю, прежде чем преступник выскочит из поля зрения: в режиме приближения прицельная марка неизбежно перемещается по экрану медленнее, чем в обычном.

Огневой мощи пистолета далеко не всегда хватает для общения с бандитами. Новое оружие герой получает либо от учителей или союзников, либо подбирает с трупов павших в бою злодеев, просто пробежав по ним. Впоследствии за выбор подходящего ствола отвечает D-pad на пульте.

А если враги засели за прикрытием и не поддаются на увещевания? Ничего не остается, кроме как зашвырнуть им в логово гранату (и помолиться за упокой мятежных душ. Главное – не увлечься и не запустить контроллером в телевизор).

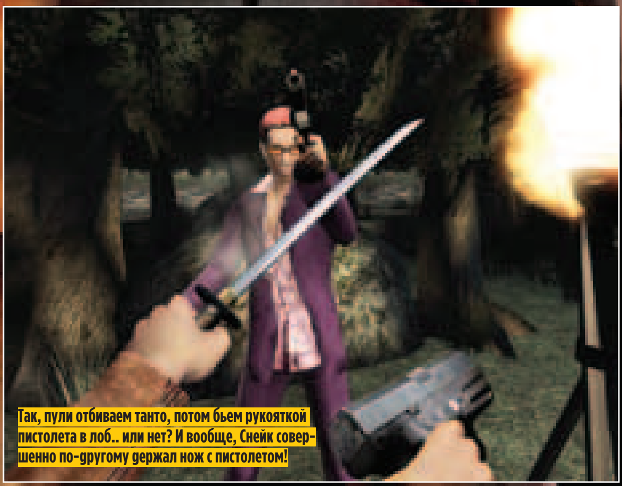
Ну а когда наберется достаточно выдаваемых за эффектность и эффективность «очков замораживания» (freeze points), быстрым тычком пульта вперед можно войти в подобие bullet-time – режим Freeze – и развлекаться, по-пижонски отстреливая врагов в кувырках и падениях на манер то ли Нео из «Матрицы», то ли безымянного негра из гангста-рэперского клипа.

Не убивай меня, Иван-Царевич, я тебе еще пригожусь

Что может быть приятнее, чем молодецким ударом снести буйную головушку умелому противнику? Только остановить поющий клинок в миллиметре от его горла и принять безоговорочную капитуляцию. Поставить соперника в безвыходное положение можно и в перестрелке, ловким выстрелом выбив оружие из его рук, – тут как раз пригодится режим Freeze. Да, в Red Steel разрешается брать пленных – и рядового бандита, и даже босса одного из шести кланов якудза, поделивших между собой «крышевание» токийского мегаполиса. Японские мафиози – люди слова, и сдавшийся на милость победителя перейдет на вашу сторону, либо выкупит жизнь иным способом: поможет нужной для расследования информацией, научит ловкому трюку с оружием и, самое главное, расскажет сородичам, какой вы приятный молодой человек. А союзники окажутся совсем нелишними в схватке с неисправимыми негодяями. Особо жестокосердных геймеров игра сама вынудит умерить пыл – за излишние убийства замедляется приток «очков замораживания», а обиженные якудза сплотятся вокруг зловещего Токая. Впрочем, успех FPS зависит не только от арсенала и возможностей героя: важно, насколько серьезный вызов бросят геймеру полчища врагов. Разработчики из Ubisoft отважно обещают AI на уровне F.E.A.R. Новая степень свободы в управлении позволила придать противникам жизни – в отличие

А поговорить?

Пока неизвестно, насколько сильны будут в игре ролевые отношения. С одной стороны, обещаны чуть ли не византийские интриги внутри токийского преступного сообщества, переманивание сторонников и построение собственной криминальной империи, и все это – не отрываясь от детективного расследования и спасения дражайшей невесты главного героя. С другой, особых подробностей пока нет, а в демороликах показаны только беготня, сумасшедшая стрельба и драки на мечах. Не превратится ли вербовка соратников лишь в завуалированную форму «прокачки» параметров в бесконечном поединке? Хотелось бы верить, что нет. Работать должны не только руки, но и голова.

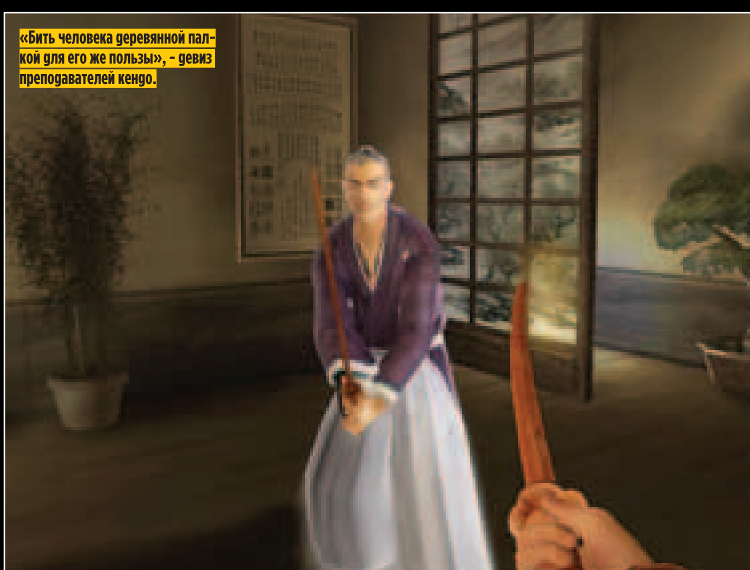


Так, пули отбиваем танто, потом бьем рукояткой пистолета в лоб.. или нет? И вообще, Снейк совершенно по-другому держал нож с пистолетом!



Помимо лихой стрельбы по сковородкам, в ресторане, наверное, можно будет поесть и поболтать с NPC.


Гайдзинам проход в район красных фонарей категорически воспрещается. Вот и вахтерша у баррикады.


«Бить человека деревянной палкой для его же пользы», - девиз преподавателей кендо.

Если лобовой штурм покажется неприятелям слишком опасным, они, как разумные бойцы, пойдут в обход.


Кончились патроны? Перезарядка производится одним движением контроллера.

от обычных консольных шутеров от первого лица, где трудность наведения окупалась относительной неподвижностью цели, бандиты в Red Steel будут перебегать с места на место, стрелять, на мгновение высовываясь из-за укрытий, швырять гранаты и всячески демонстрировать живость и естественность поведения. Например, они не обогнут каждый стул, а ринутся к герою напрямую, перепрыгивая через мебель; если же лобовой штурм покажется им слишком опасным, они, как и положено здравомыслящим бойцам, смело пойдут в обход. Еще бы, ведь неприятельский алгоритм поведения напрямую зависит от боевого духа. В присутствии товарищей да еще и командиров, отдающих приказы, враги дерутся как львы. Зато получив ранения или оказавшись в меньшинстве, спрячутся, отступят или вовсе постараются унести ноги. Конечно, еще ни один разработчик в пресс-материалах не признавался в желании населить свое творение безмозглыми атакующими зомби – за исключением тех случаев, когда безмозглым атакующим зомби отводилась роль главных противников. Очень хочется верить, что Ubisoft постарается застолбить теплое местечко на рынке Wii-игр, представив не только вовремя выпущенную, но и тщательно проработанную игру. Особенно учитывая, что на подходе у компании еще почти десяток пректов для консоли от Nintendo. Обещан и мультиплеер на одном экране. При этом каждый игрок волен вовсю махать пультами, поскольку настройка управления позволит не ограничиваться половиной обычной зоны контроля. Интересно, найдутся ли желающие предъявить судебные иски Ubisoft и Nintendo за синяки на головах у особо рьяных сторонников мультиплея?

Стрелять не сложно, сложно попадать, или зачем геймеру гантели

Во время первых показов рабочих материалов по Red Steel на майской E3 игравшие жаловались на управление, называя его глупым и странно откликающимся на движения. Ubisoft явно услышала эти стоны и, помимо выпуска в эфир стандартных оправданий в стиле «у нас пока было слишком мало времени, ресурсов и информации от разработчиков железа», приложила все силы, чтоб поправить дело. На недавней презентации Nintendo в Нью-Йорке журналистам показали четкое и чуткое управление. Помимо общих улучшений интерфейса, каждый игрок сможет откалибровать кривые отклика обоих манипуляторов под собственную руку и дать индивидуальную раскладку управления. Уже сейчас очевидно, что игра предъявит к физической форме геймера более высокие требования, нежели традиционные шутеры, поэтому нелишне было бы заняться в недолгие недели ожидания выхода консоли подготовкой своего опорно-двигательного аппарата. Например, утренней зарядкой с гантелями. Поверьте, оно того стоит. **СИ**

Жером Колле, автор сценария:

В Red Steel ощущение сопричастности происходящему возникает благодаря контроллеру Nintendo. Мне нужно было создать историю, в которой контроллер и то, как игрок постепенно открывает для себя новые возможности и учится управлять ими, играли бы главную роль. Так возникла идея меча Катана-Гири.

Стефан Башеле, арт-директор:

Визуальный стиль игры отражает культурный шок, который переживает американский парень, попав в Японию. Мы уделяли особое внимание всему, что придает Японии уникальность в глазах западного человека. Вторым источником вдохновения стали фильмы семидесятых в стиле «нуар»: они прекрасно подходят гангстерско-мафиозной атмосфере нашей игры.



Жан-Баптист Дюваль, продюссер

Сам принцип работы контроллеров помог нам. Стрельба требует точности, хорошего прицеливания и плавных движений, в то время как для фехтования катаной важны быстрота и иногда даже резкость, сноровка и выбор точного момента атаки. Поскольку эти два стиля практически не пересекаются и требуют различной манеры действий, мы решили постоянно перемежать их, чтобы выбивать геймеров из привычной колеи и предложить им тем самым неповторимый игровой опыт.


Я СОБИРАЮСЬ
ПОКОРИТЬ МИР, ДЕТКА.
И НИКТО МЕНЯ
НЕ ОСТАНОВИТ.
SCARFACE
THE WORLD IS YOURS
реклама
ОКТЯБРЬ 2006
SCARFACEGAME.COM
UNIVERSAL
PlayStation 2
PC DVD ROM
SIERRA
RADICAL ENTERTAINMENT
FARSIGHT
Русская версия для PC, PlayStation 2 и PSP
A Note to Parents: Scarface is rated R. Consult www.filmratings.com for further information.
"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).
"Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person.modern.detective
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Electronic Paradise
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2007 года
ОНЛАЙН: http://www.akella.com/ru/games/hotel

Автор:
Анатолий Бобринский
bobrux@mail.ru











1 «Необязательные» действия позволяют глубже прочувствовать настроение игры. Например, собаку можно погладить, а портрет альпиниста – осмотреть поближе.

2 Та самая задачка с солнечным зайчиком. Видите пятнышко света в черном круге?

3 Комната инспектора...

4 ...и содержимое его чемодана.

ОТЕЛЬ «У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА»

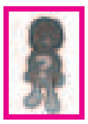
ЛИТЕРАТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ ВСЕ ДАЛЬШЕ ПРОНИКАЕТ В ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ.

Затерянный в горах отель, несколько постояльцев и случайно попавший туда инспектор полиции Петер Глебски. Даже не знакомые с романом братьев Стругацких должны догадаться, что произойдет дальше. Классическая история о волке в овечьей шкуре. Яркая вариация на эту тему – «Десять негритят» Агаты Кристи. А место действия роднит «Отель» с «Сиянием» Стивена Кинга. В отличие от книги, игра предложит несколько сюжетных линий, лишь одна из которых повторяет авторский вариант. В то же время другие ветки обеспечат детективную интригу и непредсказуемость. Таким образом, играть будет интересно даже тем, кто знаком с первоисточником. Нечто похожее было в прошлогодней And Then There Were None, созданной на основе уже упоминавшихся «Десяти негритят». В «Отеле» будет несколько концовок, зависящих от действий инспектора Глебски в процессе игры. Но определяющий выбор, по словам разработчиков, игрокам предстоит сделать в конце.
Что до загадок, нам сулят задачи с использованием предметов и уже ставшие классикой головоломки. Однако каждую задачку обещают «разукрасить» по-своему. В частности, в начале игры нужно привлечь внимание одного из персонажей, направив ему в глаза солнечный зайчик. Для этого вам придется в течение нескольких секунд удерживать дрожащее пятнышко света в центре небольшого круга. Будут и необязательные мини-игры. Впрочем, никто не заставит вас до посинения проходить выводящие из себя аркады. Та же задача с солнечным зайчиком отнимет у вас не больше минуты и подарит скорее удовольствие, чем раздражение. И уж, конечно, никаких драк, так не понравившихся многим в Dreamfall.
Важную роль в игровом процессе играет общение с другими людьми, невольно оказавшимися в отрезанном от остального мира отеле. Множество загадок «спрятаны» в диалогах, а ответы на них можно будет узнать от персонажей. Так что прежде, чем пропустить реплику собеседника, вспомните, что в ней может быть скрыта ценная подсказка. К слову, о персонажах. Все знакомые по книге герои встретятся и в игре. Разработчики всерьез подумывают о том, чтобы поселить в отеле ранее неизвестных читателю романа действующих лиц. Причем каждый из постояльцев будет как-то отвечать на фразы Петера и оценивать его поступки. Сложного искусственного интеллекта не ждите – вместо этого в игре найдется множество скриптов. Однако не рассчитывайте, что оскорбленный персонаж бескорыстно поделится информацией. В подобных случаях придется искать другой способ заполучить нужные сведения. При этом многие реплики и поступки могут оказаться знаковыми и повернуть историю в другое русло.
Если о перипетиях сюжета и игровом процессе нам больше ничего не известно, то о графическом исполнении проекта судить можно уже сейчас. Красивые фоны в разрешениях вплоть до 1280x1024 и отбрасывающие правильные тени трехмерные персонажи дадут фору и Still Life, и Paradise. Для полного счастья нам нужны лишь интересные головоломки, проработанные диалоги и захватывающий сюжет. Будем надеяться, что в Electronic Paradise сдержат обещания и на базе качественной технической площадки создадут действительно увлекательную игру. СИ


4-5
ИгроМир
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
НА НАШЕМ СТЕНДЕ!
ВВЦ Павильон 57 2 этаж E1-E2
ЭТО НЕЛЬЗЯ УВИДЕТЬ ГЛАЗАМИ.
ЭТО ВНУТРИ ТЕБЯ.
СЕРДЦЕ ЗАМЕДЛЯЕТ СВОЙ БЕГ.
ТЫ ПЕРЕСЕКАЕШЬ ЧЕРТУ МЕЖДУ РАЗУМОМ И БЕЗУМИЕМ.
И ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ЭТО И ЕСТЬ ЖИЗНЬ.
NEEDFORSPEED.COM

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii, DS
ЖАНР:
sports.alternative.
skateboarding
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Toys for Bob
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ДАТА ВЫХОДА:
8 декабря 2006 года
ОНЛАЙН:
www.thdownhilljam.com

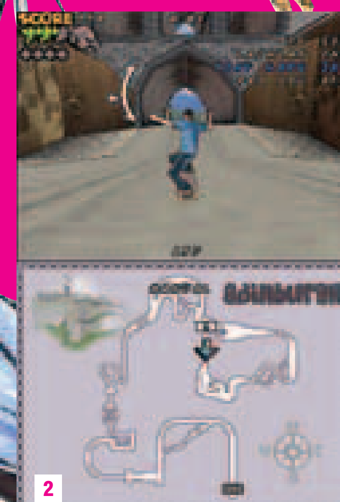


Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru





1 В Toys for Bob обещают, что мы никогда не перепутаем Сан-Франциско с Гонконгом.



2 В версии для DS на нижнем экране располагается карта. По ней вы без труда узнаете, где находятся ваши преследователи или в каком городе вы соревнуетесь.



3 Дословно «Downhill» означает «вниз по холму» (некоторые добавляют «с ветерком да на санках», но это не наш случай). Ну а «Jam» – это трюкачество. Все просто!

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

НА НОВОЙ КОНСОЛИ ОТ NINTENDO МЫ НЕ УВИДИМ ПРИВЫЧНОГО ПРОДОЛЖЕНИЯ СЕРИИ TONY HAWK. И ЭТО ДАЖЕ К ЛУЧШЕМУ!

Тони Хок – один из самых известных и «высокооплачиваемых» героев современной игровой индустрии. Немудрено, что Activision и Neversoft так сильно полагаются на него. Не успели мы забыть American Wasteland, последнюю игру серии, как подали голос ещё две. Project 8 нового поколения разрабатывается для Xbox 360 и PlayStation 3 (переверните страницу), а Downhill Jam – исключительно для консолей от Nintendo (кроме GameCube). О ней и расскажем.

Серия Tony Hawk на протяжении всей своей истории развивалась не спеша. Neversoft никогда не испытывала революционные идеи на главном своём хите. Кому-то это нравилось, кому-то – нет. Главное, игры продавались миллионными тиражами и приносили большую прибыль, так что в радикальных изменениях не было практического смысла. Но на каждое болотце есть своя Nintendo… Нестандартная модель управления на новой консоли диктует свои правила, и разработчикам волей-неволей приходится эти правила принимать.

На E3 японская компания представила публике «революционный» контроллер Wii-mote. Стало ясно: Downhill Jam не будет тянуть лямку сериала (эта роль уготована Project 8), его ждёт другая судьба – стать первым за многие лета «оригинальным» проектом с именем Тони Хока в названии.

Разработку Downhill Jam издатель поручил компании Toys for Bob (студия Neversoft же полностью сосредоточилась на создании Project 8). И вот результат: Tony Hawk's Downhill Jam – так сказать, «побочный приквел» сериала – использует совершенно новую модель игрового процесса (как в Wii-варианте, так и на DS). Помните, что было раньше? Нам всучивали огромные уровни, на которых мы вольны делать что угодно, попутно выполняя «сюжетные» миссии, вроде «соберите десять банок колы» или «набейте 150 тыс. очков, выполняя трюки». Помимо всего этого, разработчики шпиговали каждую новую игру небольшим количеством нововведений, а к проверенному игровому процессу пришивали не всегда удачный сюжет. Теперь же нам предлагают посоревноваться с соперниками… в скорости! Другими словами, Downhill Jam – это гонки на досках с колёсиками по заранее проложенным в разных уголках земного шара трассам (на Wii мы видели Рио-де-Жанейро и Сан-Франциско, на DS – Гонконг).

Вообще о трассах стоит рассказать отдельно. Toys for Bob заверяют нас, что подходят к их разработке с особой тщательностью, стараясь передать характерные черты города, где проводится гонка. В Сан-Франциско, например, нас ждут знаменитые красные трамвайчики и крутые спуски, в Гонконге – безразмерные небоскрёбы, в Рио-де-Жанейро – белоснежные пляжи и загорелые брюнетки.

Все треки условно делятся на две категории: Race и Slalom. На гоночных главная задача – прийти первым, на слаломных – набрать самое большое количество очков (трюкачеством, конечно; арсенал обещают богатый). Кстати, трюки же помогут набирать линейку Boost – вы ведь играли в Burnout? Этакая получается закавыка: чем больше рискуешь, тем быстрее едешь. Когда шкала заполнится до конца, помимо сильнейшего ускорения (это само собой), ваш подопечный сможет исполнить парочку так называемых Super Tricks, приносящих в вашу копилку огромное количество дополнительных очков.

Помимо самого Тони Хока в игре квартируют восемь совершенно новых персонажей, по прошлым играм сериала











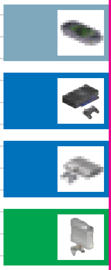
1 По интерфейсу Downhill Jam – настоящие гонки. Даже скорость передвижения скейтера вы можете узнать в любой момент.

2 Эффект Boost в действии. Такого Тони Хок в жизни точно не вытворял.

3 Cel-shading ничуть не портит впечатление от портативной Downhill Jam.

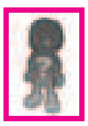
Вы ведь играли в Burnout? Тот же принцип: чем больше рискуешь, тем быстрее едешь!

нам не знакомых. А если и из них никто не глянется, сгодится редактор для создания собственного скейтера. Выбор аксессуаров, которые можно нацепить на вашего персонажа, исчисляется десятками, а то и сотнями штук.
Отличительной чёрточкой игр на Wii безусловно является управление. Итак… Берём геймпад в обе руки горизонтально. Вращая брусок Wii-mote в руках, управляем героем-скейтером на экране. Кнопка «B» отвечает за основные трюки, «1» – за зуботычины сопернику и так называемые Flip tricks (скольжение на перилах, стойки на руках и т.д.). Прыжок закреплён за кнопкой «2». Если дёрнуть джойстик вперёд – включится ускорение. Единственное, что смущает: как долго в пылу гонки мы выдержим всё это шаманство?
Спорное решение Nintendo не оснащать новую консоль мощной графической «начинкой» оставляет Downhill Jam без wow-графики: выглядит игра чуть лучше последних «Тони Хоков» на консолях уходящего поколения. Если убрать уникальное управление, можно подумать, что играешь не на next-gen консоли, а на GameCube.
А вот Tony Hawk Downhill Jam для DS отличился модной cel-shading графикой. Плавная анимация, красивые модели скейтеров и недурные спецэффекты – возможно, перед нами один из самых визуально привлекательных проектов для двухэкранного чуда от Nintendo.
Саундтрек Downhill Jam также поменял свою жанровую принадлежность. Вместо жестких гитарных рифов и надрывного рок-вокала нас ожидает стремительное электронное безумие. Судя по показанным видеороликам, такое изменение пошло игре только на пользу.
Единственная тайна Tony Hawk Downhill Jam – мультиплеер. Известно только, что Wii-версия будет поддерживать split-screen, а на DS мы сможем играть по Wi-Fi с тремя друзьями. В Activision считают, что «Тони Хок» для Wii должен быть именно таким, каким его создают умельцы из Time for Bob. «Сумасшедшая динамика, приправленная увлекательным игровым процессом, вкупе с оригинальным управлением – формула успеха Downhill Jam!» – уверяют представители компании. СИ



ИНФОРМАЦИЯ

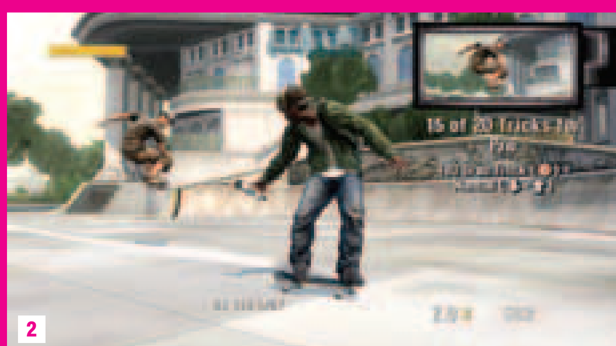
ПЛАТФОРМА:
PSP, PS2, PS3, Xbox 360
ЖАНР:
sports.alternative.
skateboarding
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Neversoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ДАТА ВЫХОДА:
7 ноября 2006 года
(США – PSP, PS2, Xbox 360)
30 декабря (США – PS3)
ОНЛАЙН:
www.tonyhawkproject8.com



Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru















1 Удивляйте прохожих филигранными трюками и отточенными движениями. Их признание – ваш первый шаг к вершине.

2 Каждое задание делится на три уровня сложности: Amateur, Pro и Sick. Чем выше рейтинги в заездах, тем быстрее герой поднимается на «Доске почета».

3 Потрясающая вода! А вот «фанерная» футболка подкачала.

TONY HAWK'S PROJECT 8

ТОНИ ХОК РАЗМНОЖАЕТСЯ!

Как вы уже заметили, в названии игры отсутствует приписка «Pro Skater». Это означает, что в новой игре Neversoft отошли от профессионального спорта и сделали ставку на любителей. Нам предстоит создать персонажа и под чутким руководством самого Тони Хока пройти путь от никому не известного скейтера до суперзвезды экстремального спорта. Начинаем игру мы с двухсотой позиции в виртуальном «табеле о рангах». Шаг за шагом, выполняя всевозможные задания, карабкаемся вверх, одного за другим сбрасывая упирающихся соперников со спортивного Олимпа. Цель – достигнуть вершины, а именно – первой восьмёрки скейтеров-любителей (отсюда и название: Project 8). Но если вспомнить об известных спортсменах, чья внешность кропотливо воссоздана в игре, неизбежно возникнет вопрос: как они вписываются в эту концепцию? Вероятно, они будут доступны только во второстепенных режимах игры или, как и сам Тони, выступят в роли инструкторов.

На всякий случай разработчики придумали и местную валюту – stokens. Очаруйте местных жителей артистичным катанием и изящными прыжками – и в награду получите заветные очки. Напротив, если постоянно сбивать зевак с ног и всячески надоедать им, можно нарваться на штраф и потерять несколько стокенов. А ведь на них можно бы было выучить немало новых трюков, накупить предметов одежды, каких-нибудь аксессуаров, подстричься или даже повысить показатели виртуального протеже.

Neversoft обещают огромный вымышленный город, поделённый на дюжину обширных районов, 11 из которых нам предстоит открыть в процессе игры. Причём мы якобы не увидим никаких подгрузок, а надпись «Loading» ни разу не возникнет на экране. Хотелось бы верить.

На обе аналоговые рукоятки разработчики повесили управление ногами виртуального скейтера...

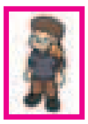
Одним из бонусов Project 8 будет встроенный в игру классический режим (Classic Mode). Здесь вы вспомните механику и геймплей первых частей серии: 10 заданий, 2 минуты на каждый раунд...

Ещё одним немаловажным отличием Project 8 от старых частей станет новая система управления, получившая название Nail the Trick. На обе аналоговые рукоятки разработчики повесили управление ногами скейтера, а на цифровые клавиши – различные трюки. Как это работает? Очень просто! Когда вы совершаете головокружительный прыжок на очередной рампе, камера приближается к герою и берёт выгодный ракурс, одновременно замедляется время... Начинайте крутить немыслимые флипы! С помощью нового управления мы получаем полный контроль над кувырками виртуальных человечков. Дошло до того, что нам пообещали полную свободу при выполнении сложнейших трюков!

Нельзя не сказать пару слов и о графике Project 8. Игра выглядит на порядок лучше последних частей сериала. Проработанная анимация, огромные уровни, обилие деталей и реалистичные модели людей – вот главные плюсы В общем, всё идёт к тому, что Project 8 станет не просто «очередной игрой про Тони Хока», но очень сильным проектом, в котором удачно сочетаются интересные нововведения и проверенные временем «классические» мотивы. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

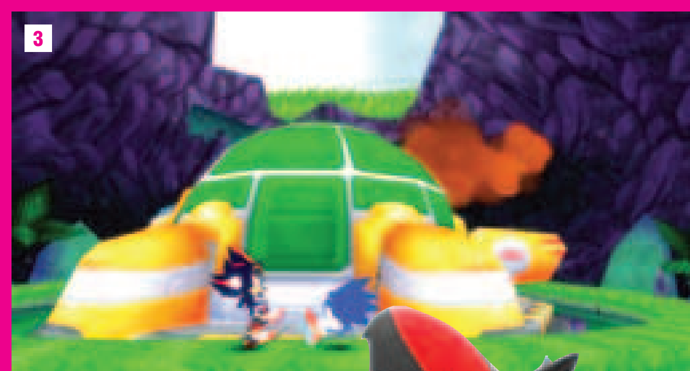
ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
ЖАНР:
action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Backbone Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ДАТА ВЫХОДА:
21 ноября 2006 года (США)
ОНЛАЙН:
www.sega-europe.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru









1 Оказавшись поблизости, противник почти наверняка попытается нейтрализовать вас подлым ударом в спину.

2 Уровни позволят вдоволь и побегать, и в различных трюках поупражняться.

3 Битва с боссом вполне может превратиться в потасовку между бывшими напарниками.

SONIC RIVALS

СИНИЙ ЕЖ НАКОНЕЦ-ТО ДОБРАЛСЯ ДО PSP. А ВМЕСТЕ С НИМ – И ВСЕ ЕГО ДРУЗЬЯ. И ВРАГИ ВСЛЕД ЗА НИМИ.

Компания Sega к юбилею Соника подготовилась более чем основательно. Пятнадцатилетие колючего отметят премьерами Sonic the Hedgehog для PS3 и Xbox 360, Sonic and the Secret Rings для Wii, и, наконец, Sonic Rivals для PSP. О ней и расскажем.

ЕЖИ И ЕХИДНЫ

Хотя сюжет в Sonic никогда не играл заметной роли, сценаристы Sega раз за разом выдумывают очередную невразумительную историю, героем которой вновь выступит талисман компании. И на этот раз поводов вылезти из норки у Соника целых два. Во-первых, он затеял соревнования с ехидной Наклзом; во-вторых, некто злой и законопослушный (предположительно – вездесущий доктор Эггман, он же Роботник) превратил Майлза и Эми в… карты. И Соник, разумеется, не может не помочь друзьям. Ну и, конечно, не обойдется без вмешательства других действующих лиц. Заявлены уже успевший зарекомендовать себя Шэдоу и Сильвер (ему ещё предстоит дебют на консолях нового поколения). Кроме того, авторы обещают некоего секретного персонажа, но будет ли это совершенно новый герой или кто-то из старых знакомых, пока неизвестно.

ИГРА В КЛАССИКУ

Что касается игрового процесса, то здесь, как ни странно, сюрпризов ждать не приходится. Кажется, Sega немного устала экспериментировать с Соником, а потому в Sonic Rivals нам обещают «классику в современном техническом исполнении». Как это выглядит на деле? Очень просто: Соник (или любой другой из доступных персонажей) как угорелый носится по уровням влево, вправо, вверх и вниз, попутно собирая кольца и уничтожая зазевавшихся противников. Свернуть с заданного маршрута ёж не может – уровни, пусть и выполнены в 3D, на деле остаются двухмерными. Поэтому, напоминая внешне Sonic Heroes и грядущую Sonic the Hedgehog, по сути Sonic Rivals гораздо больше похожа на недавнюю Sonic Rush для DS – та же игровая механика налицо.

КОЛЛЕКТИВНОЕ БЕЗУМИЕ

Как и полагается проекту нового поколения, Sonic Rivals, кроме стандартного сюжетного режима, предложит нам и несколько вариантов многопользовательских соревнований. Основная задача игрока в этом случае – обогнать соперника любым (в том числе и не самым честным) способом. Можно попробовать срезать путь (архитектура некоторых уровней это позволяет), расставить ловушки, или отвесить противнику (если удалось его догнать) доброго пинка. Правда, учтите, что и тот не лыком шит и при случае воспользуется теми же приёмами. Придётся постоянно быть настороже.

НА СТАРТ?

Игры с участием Соника просто обязаны быть красивыми и зрелищными, и Sonic Rivals, судя по всему, окажется именно такой. Разработчики постарались выжать из строптивой PSP все соки, благодаря чему игра выглядит не хуже, чем иные проекты для PlayStation 2.
Подведем предварительные итоги. Судя по имеющимся данным, дебют синего ежа на PSP должен оказаться более чем успешным. Однако Sega и близким ей разработчикам в последние годы не раз удавалось жестоко разочаровать своих поклонников, а потому с выводами лучше не торопиться. Выход Sonic Rivals состоится совсем скоро; тогда-то мы и вынесем окончательный вердикт. СИ

ВЫ ОТПРАВИЛИ 10 000 ВОИНОВ В КРЕСТОВЫЙ ПОХОД НА ОСВОБОЖДЕНИЕ СВЯТОЙ ЗЕМЛИ



ВЫ ПЫТАЕТЕСЬ ЖЕНИТЬ ЮНУЮ ПРИНЦЕССУ НА ВАШЕМ ЗАКЛЯТОМ ВРАГЕ



ВЫ ДОЛЖНЫ ВОЗВОДИТЬ КРЕПОСТИ, ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬ СВОИХ ПОДАННЫХ



СРАЖЕНИЯ – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО!



ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ + КОЛЛЕКЦИОННАЯ МОНЕТА

в магазинах «СОЮЗ», «М.Видео», «Видеоленд», «Хит-зона»!

Купите диск с эксклюзивной демо-версией Medieval 2: Total War за 199 рублей и получите в подарок коллекционную монету, созданную по образцу, имевшему хождение в средневековой Франции XIV века, а также скидку 200 рублей при покупке полной версии игры!



www.totalwar.com

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

TOTAL WAR

The Creative Assembly

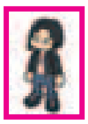
SEGA

www.sega.co.uk

ЛУЧШИЕ ИГРЫ
НА НАШЕМ СТЕНДЕ!
4-5

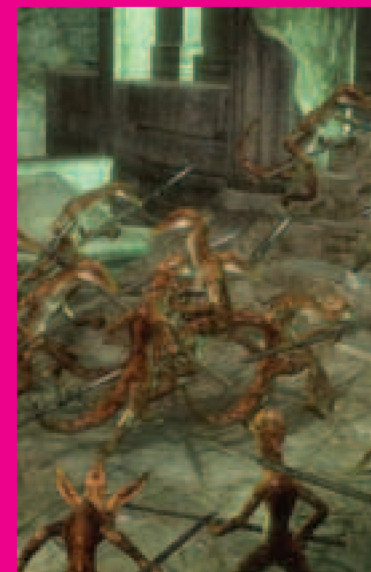
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360
ЖАНР:
strategy.real-time.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Blueside
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:
весна 2007 года
ОНЛАЙН:
http://www.kufcod.com



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

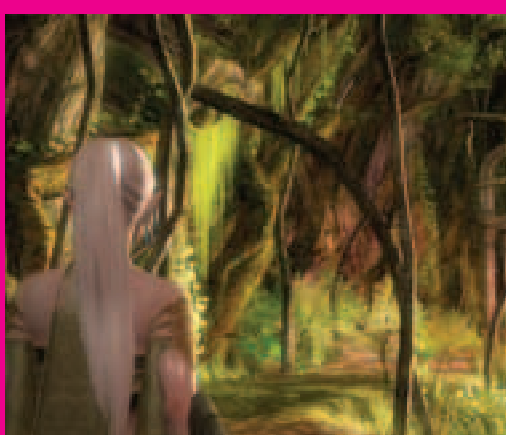




1 Как всегда, девушек выпускают на растерзание врагам в полуголом виде. Нет даже намека на доспехи!

2 А вот рыцарь закован в латы от головы до пят. В таком костюме очень удобно давить насекомых, даже гигантских.





KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОЙ RTS НА PC.

Возможно, многим игрокам словосочетание Kingdom Under Fire ни о чем не говорит. Подумаешь, еще одно название еще одной заурядной фэнтезийной игры. Однако серия RTS/RPG существует уже пять лет и стремительно развивается.

КОРОЛЬ ЖИВ, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

В 2001 году корейская студия Phantagram выпустила двухмерную ролевую игру с вкраплениями стратегии – Kingdom Under Fire. Тогда проект казался вялым, насквозь вторичным и пустым. К тому же, на протяжении всей игры чувствовалось влияние вечных хитов от Blizzard. RPG-часть напоминала сильно урезанную версию Diablo, а RTS-задания казались братьями-близнецами WarCraft II. Орки кромсали мечами каменные бараки, а после смерти оставляли на земле забавные скелетики.

Спустя несколько лет, в 2005 году, на Xbox внезапно объявилась пара продолжений Kingdom Under Fire: The Crusaders и Heroes, которые выглядели уже не столь наивно и уныло, как их предшественница. Плоские карты сменились роскошными 3D-мирами, сражения отличались завидной динамикой и жестокостью, а бойцы по оригинальности обходили многих персонажей игр-конкурентов. Но вышло так, что оба проекта прошли мимо ПК. Должно быть, разработчики не решились тягаться со стратегическими монстрами того года.

Но прошел еще год – и очередная часть уже готовится к появлению на свет. И на этот раз не только на консолях, но и на PC. В Kingdom Under Fire: Circle of Doom авторы решили отказаться от сочетания ролевой игры и стратегии в реальном времени, к которому давно привыкли игроки. Не будет больше сражений огромных армий, а основное внимание сосредоточится на судьбе нескольких персонажей. Героям предстоит забег по традиционным катакомбам, лесам и болотам.

Что интересно, даже самое заплесневелое подземелье в Circle of Doom будет случайным образом создаваться по ходу игры. Сказать, к лучшему это или нет, сейчас трудно. Вполне возможно, игроки столкнутся с тянущимися на многие километры безликими подвалами, на которые мы насмотрелись в сериях Dungeon Siege. Или разработчикам все-таки удастся сделать такой генератор уровней, который порадует продуманными и красивыми картами.

«ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ СТРОГО ВОСПРЕЩЕН»

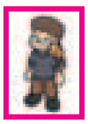
Судя по всему, на этот раз Kingdom Under Fire напомнит Diablo намного сильнее, чем предыдущие части. Каждый чертог, каждый город и каждый темный лес в игре кишит ордами монстров, готовых растерзать одинокого игрока. Авторы даже пообещали, что на экране поместится тысяча противников! Опасность будет подстерегать вас повсюду. Ведь враги научены передвигаться не только по полу, но и по стенам. Первые изображения, правда, бесчисленные армии нам не показывают. Пока что мы видим только пару десятков скорпионов и толпу прямоходящих ящериц.

Но делать окончательные выводы пока рано. Ясно одно – сериал Kingdom Under Fire переживает настоящее второе рождение. И не только потому, что Circle of Doom выйдет на консоли следующего поколения, просто она перестала быть нагоняющей тоску забавой с мультяшными скелетами в луже крови. СИ

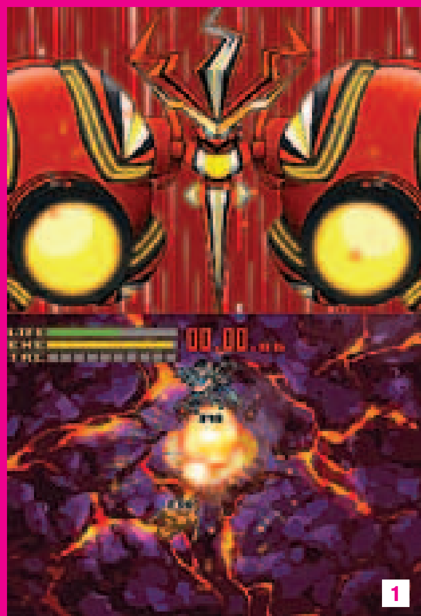

4-5
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
НА НАШЕЙ СТЕНЕ!
СЕЗОН ПРОДОЛЖАЕТСЯ
Мы не будем говорить о себе.
Ты все увидишь сам.
Если ты быстр,
мы будем быстрее,
точнее, лучше.
Мы принесем победу
своей команде,
гордость своей стране.
Это не просто игра.
Это личное...
FIFA 07
ВПЕРВЫЕ! ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ КОММЕНТАТОРОВ:
ВАСИЛИЙ УТКИН
ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ
Сезон продолжается с 29/9
FIFA07.ea.com
3+
www.pegi.info
FIFA
PC DVD ROM
PlayStation.2
PSP
АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ
EA SPORTS
FIFA 07

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
action-adventure.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Kojima Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ДАТА ВЫХОДА:
2007 год
ОНЛАЙН:
www.konami-europe.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru





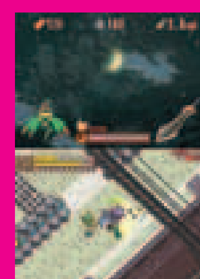


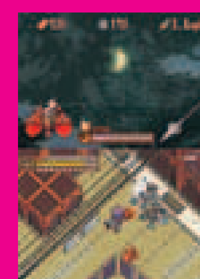


1 Следить за происходящим помогает нижний экран. Верхний служит для вспомогательных целей, в том числе показывает ваших Terrenials.

2 Внимательно следите за положением солнца и луны, если не хотите ослабить ваших бойцов.

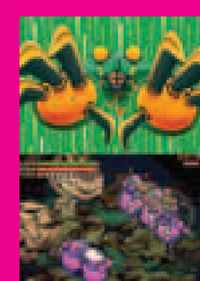
3 Сражения, как правило, происходят в подземельях, заброшенных соборах и тому подобных мрачных местах.





Так как события Lunar Knights развиваются в будущем, то и ваша борьба с вампирами происходит не только на земле, но и в космосе. Да-да, героев то и дело усаживают за штурвал звездолета и отправляют в безвоздушное пространство. Между прочим, каждый такой вылет отнюдь не безопасен – вампиры давно освоили околоземную орбиту и встретят новоявленных астронавтов во всеоружии.





LUNAR KNIGHTS

ХОТЯ СОЛИД СНЕЙК ОСТАЕТСЯ ЛЮБИМЦЕМ ХИДЕО КОДЗИМЫ, МЭТР РЕШИЛ УДЕЛИТЬ ВРЕМЯ И НОВЫМ ГЕРОЯМ.

Вампиры… Человечество столетиями боролось с ними, одерживая одну победу за другой. Однако, выигрывая битвы, простые смертные так и не смогли победить в войне. Могущественные кровопийцы снова и снова ускользали от справедливой кары, зализывали раны и опять переходили в наступление. И в конце концов преимущество оказывается на их стороне. Планета Земля. Недалёкое будущее. Вампиры царят всюду, а люди отчаянно борются за выживание. Но у них еще есть надежда. Два бесстрашных охотника, наделенные сверхъестественными способностями, отваживаются открыто сразиться с нечистью, чтобы одолеть её раз и навсегда.

МЕЖДУ СОЛНЦЕМ И ЛУНОЙ

Двух храбрецов, рискнувших собственной жизнью, зовут Луциан (Lucian) и Аарон (Aaron). Хотя они и товарищи по оружию, нет больше в мире людей, столь непохожих друг на друга. Мастерски владеющему клинками Луциану покровительствуют луна и ночь – к слову, исконные союзники вампиров, оборотней и тому подобных чудищ. Большой поклонник огнестрельного оружия Аарон, напротив, получает немалую часть силы от солнечных лучей, и его сила велика днём. Действуя заодно, Луциан и Аарон вполне способны воевать сутки напролет: пока один отдыхает, другой выполняет всю грязную работу.
Помимо друг друга (и разнообразного оружия, от мечей до ракетниц), есть у охотников и другие союзники – так называемые Terrenial. Под этим хитрым именем сотрудники Kojima Productions на самом деле спрятали довольно привычных «демонов стихий». В их ряды попали Эзра (лёд), Урсула (огонь), Александр (ветер) и Тобе (земля). Кроме того, и Луциан, и Аарон располагают «эксклюзивными» элементалями. У первого это Неро, воплощение Тьмы, у второго – Тости, олицетворяющий Свет.
Но что же на самом деле могут элементали? Для начала, они позволят подконтрольному вам охотнику даже обычными атаками наносить врагам значительно больший урон. Причём результат будет особенно хорошим, если вы учтёте правило «противоположных стихий» и приметесь, например, крушить огненных монстров сосульками. Во-вторых, элементали Неро и Тости помогают своим владельцам на время менять облик и, таким образом, получать доступ к новым, еще более мощным и разрушительным приёмам. Правда, смена имиджа будет недолгой – как только опустеет шкала ENE (Energy), Луциан и Аарон вновь потеряют сверхспособности.

АДАПТАЦИЯ

Разумеется, Кодзима со товарищи не зря заставит вас играть за двух персонажей разом, да и ещё и таких непохожих. Штука в том, что в Lunar Knights смена времени суток происходит постоянно. Вдобавок то и дело меняется и погода. Ливни, снегопады, град, повышенная облачность и прочие атмосферные явления тоже влияют на боевые навыки охотников: что не по нраву одному, то порадует второго. Следовательно, придётся постоянно переключаться между Луцианом и Аароном, чтобы добиться от них наилучшего результата.

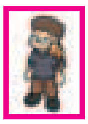
МЕЖДУ ПРОШЛЫМ И БУДУЩИМ

В одном из интервью создатель игры признал, что Lunar Knights является духовным наследником известного GBA-сериала Boktai. Более того, события новой игры происходят в том же мире, но в иное время. Так что если вы большой поклонник солнцелюбивых action/RPG от маэстро Хидео, новый его проект вам наверняка понравится. Впрочем, и тем, кто о Boktai никогда не слышал, тоже советуем приглядеться к Lunar Knights повнимательнее. СИ


НИЧЕГО ЛИЧНОГО
МЕТРО-2
СМЕРТЬ ВОЖДЯ
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Бука

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМЫ:** Wii, GameCube
- **ЖАНР:** racing.arcade
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «ND Видеоигры»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paon
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2006 года (США)
- **ОНЛАЙН:** http://www.nintendo-europe.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru





1 Чем больше бананового топлива, тем дальше позади глотают пыль соперники.

2 Соревноваться предстоит как с друзьями, так и с подлыми кремлингами.

3 Трассы пока несколько однообразны – сплошные джунгли и ничего больше.







DK BONGO BLAST

УПРЯМЫЙ ДАНКИ КОНГ ТАК ПОЛЮБИЛ БАРАБАНЫ, ЧТО НЕ ЖЕЛАЕТ РАССТАВАТЬСЯ С НИМИ ДАЖЕ ВО ВРЕМЯ ГОНОК.

Выпустив пару лет назад забавный Bongo-контроллер в виде двух небольших барабанов, Nintendo на удивление быстро охладела к собственному детищу. В результате проекты, поддерживающие данный аксессуар, можно легко сосчитать по пальцам одной руки. Впору обвинить большую N в непоследовательности, однако компания вдруг решила порадовать поклонников Bongo Drums ещё разок – игрой DK Bongo Blast.

БАРАБАНЫ ВМЕСТО РУЛЯ

Однажды доказав, что барабаны вполне способны заменить стандартный контроллер в классическом платформере (Donkey Kong: Jungle Beat), разработчики готовы на эксперимент и в гоночном жанре. В роли подопытного вновь выступит глуповатый обезьян-самец по имени Данки Конг со товарищи – им не в первой. Все вместе они устроят в джунглях лихие гонки на выживание, ну а победитель получит… на самом деле, никто не знает, что именно получит победитель – быть может, это будет запас бананов на старость. А может, приз вообще не предусмотрен программой соревнований. Баузер его знает, в общем.

На первый взгляд, Bongo Blast мало чем отличается от последних частей широко известного сериала Mario Kart (или, может быть, помните игру Diddy Kong Racing? – её сейчас реанимируют на DS), разве что самого Марио на этот раз к соревнованиям не допустили, а вместо привычных картов горе-водители используют так называемые Barrel Jets – бочки, снабженные реактивными двигателями. Эти чудовищные механизмы полетят быстрее ветра, стоит только пилотам… отлупить их как следует. Тут-то и пригодятся барабаны. Различная последовательность ударов (по правому или левому барабану, по двум одновременно и так далее) позволит игрокам разгоняться, поворачивать в нужном направлении, перепрыгивать через препятствия и, наконец, атаковать соперников с помощью подобранных на трассе предметов и оружия. В списке присутствует даже такая экзотика, как банановая базука и бананобомбы. Определенно, технологии не стоят на месте! Кстати, согласно ранним заявлениям авторов, Bongos можно было заменить и на обычный GameCube-контроллер. Однако недавние события до неузнаваемости преобразили эти замыслы.

НЕОЖИДАННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОГРАММЕ

Сначала выход игры был намечен на конец этого года. И хотя многие недоумевали, почему платформой выбран потихоньку умирающий GameCube, представители Nintendo демонстрировали твёрдость, не уступающую алмазной, – Bongo Blast выйдет на старой консоли, и точка. Правда, попутно они почти не делились хоть сколько-нибудь подробной информацией об успехах проекта; последние сведения о содержании игры датировались маем. И вдруг в канун TGS стало известно, что Bongo Blast всё-таки пакует вещи и готовится спешно переехать на Wii – вероятно, за компанию с Super Paper Mario, которую постигла та же участь. Ну а дальше начинается полнейшая путаница. Назвав Bongo Blast уже в числе Wii-проектов, Nintendo в то же время не отменила GC-версии официально. Об изменениях в названии и в заявленной изначально концепции тоже пока ничего не слышно – следовательно, рискнем предположить, что барабаны пока никто не отменял. Технически это вполне возможно: контроллеры от GameCube совместимы с Wii (у последней и разъемы соответствующие имеются). Так что дело осталось лишь за решением издателя. И кто поручится – быть может, мы с вами ещё узнаем на личном опыте, так ли универсальны барабаны Bongo, как это кажется сотрудникам Nintendo? СИ



4-5 ноября
Выставка ИгроМир
Лучшие игры на нашем стенде!
ВВЦ Павильон 57 2 этаж E1-E2
2142 BATTLEFIELD
ТВОЯ ВОЙНА. ТВОЙ ВЫБОР.
Убивай или убьют тебя. В дополнение к традиционным игровым режимам, Battlefield 2142 предлагает вам новое испытание – битву с Титанами. Парящие над землей гигантские боевые корабли неуязвимы для обычного оружия. Для того чтобы одержать победу в сражении с ними необходима командная тактика боя: уничтожение защитных систем с помощью наземных ракетных установок, затем молниеносная воздушная атака и высадка десанта с целю добить поврежденного гиганта. «Яростные перестрелки на борту Титана – это что-то совершенно невероятное, – так прокомментировал этот режим генеральный продюсер проекта Маркус после первого игрового теста, – сразу 64 игрока могут сражаться в коридорах станции!»
БИТВА С ТИТАНОМ
Только за счет длительного тестирования команде разработчиков удается достичь «фирменного» игрового баланса. «Мы хотим создать лучшую игру с лучшими боевыми машинами и лучшими солдатами, – добавляет Маркус, – Такая вот у нас цель». Вот почему никто не может передать в игре войну так, как это делает DICE.
«Мы хотели, чтобы люди действительно почувствовали себя в будущем, но игра при этом не вызывала у них отчуждения», – говорит продюсер проекта Джамиль, объясняя решение разработчиков сохранить в игре привычные формы оружия и боевых машин.
ТЕХНИКА БУДУЩЕГО
Но это отнюдь не означает, что вам не придется испытать в бою новый, ультрасовременный арсенал. «Умные» мины, реагирующие только на технику, автоматические орудия на воздушной подушке, прикрывающие вас в бою, новые модификации знакомого оружия, адаптированного к войнам далекого будущего – вот лишь малая часть того, что ждет вас в игре. Ну а боевые машины... скажем так, вы вряд ли забудете свое первое столкновение с восьмиметровым шагающим роботом!
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
В игре представлено 40 различных бонусов, сочетание которых дает 1500 уникальных комбинаций вашего боевого стиля. «Мы постоянно находим новые способы применения созданного нами, испытать их все нам пока не удалось», – говорит дизайнер проекта Андерс с улыбкой человека, искренне любящего свою работу.
1500 СПОСОБОВ УМЕРЕТЬ
Любое изменение становится доступным сразу же после первого «возрождения». Все награды и бонусы в игре привязываются к вашему рангу. И кстати, новая должность Верховного Главнокомандующего отныне будет принадлежать лучшему игроку в мире. Загляните на www.battlefield.ea.com, если вас заинтересовала эта вакансия.
© 2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142™ is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.
dice
полностью на русском языке
16+
www.pegi.info
POWERED BY gamespy
реклама

Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА. ЕСЛИ ЖЕ ВАМ ДОСТАТОЧНО ВЗГЛЯНУТЬ НА СКРИНШОТЫ, ТО ВОТ ОНИ, ЛЮБУЙТЕСЬ!

PC

В тылу врага 2



ВЕРДИКТ 9.0

Продолжение «лучшей игры 2004 года» по версии Gameland Award держит высоко задранную планку: графика еще краше, взрывы – сочнее, участников боев – больше, а разрушение зданий никогда не вызывало столько удовольствия.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Best Way

Company of Heroes

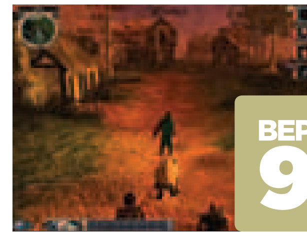


ВЕРДИКТ 9.5

Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Подобные игры выходят раз в пару лет и определяют развитие жанра. Вылизанная до блеска технология, драматичный сценарий и масса тактических возможностей – у Dawn of War появился достойный преемник.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment

Neverwinter Nights 2



ВЕРДИКТ 9.0

Триумфальное возвращение D&D на PC. Мы ждали долго, боялись и не верили обещаниям, но создатели Knights of the Old Republic II не подвели – отличная одиночная кампания и мощнейший редактор в придачу обеспечат игре долгую жизнь.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.PC-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	В тылу врага 2	PC	strategy.real-time.historic	Александр Каныгин	№19(220)
2	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
4	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
3	The Elder Scrolls IV Oblivion	PC, Xbox 360	role-playing	Владимир Иванов	№09(210)
5	Titan Quest	PC	role-playing.action-RPG	Владимир Иванов	№14(215)
6	Call of Juarez	PC	shooter.first-person.historic	Ашот Ахвердян	№21(222)
7	Heroes of Might & Magic V	PC	strategy.turn-based.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
8	Paraworld	PC	strategy.real-time.sci-fi	Илья Ченцов	№21(222)
9	GTR 2	PC	racing.GT	Ашот Ахвердян	№20(221)
10	Joint Task Force	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Илья Ченцов	№20(221)

ПРИСТАВКИ

New Super Mario Bros.

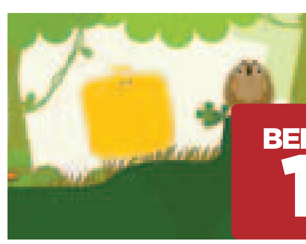


ВЕРДИКТ 9.0

Немало людей игры про Марио недолюбливают с детства – они до сих пор ассоциируются с восьмибитной графикой, антикварным геймплеем и анекдотичным сюжетом про спасение принцесс. Но все прочие геймеры твердо знают, что в плохую игру Марио ни ногой!

- ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ЖАНР: action.platform
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo

LocoRoco



ВЕРДИКТ 10

Совершенно фантастическая, определенно крышесносящая и очень-очень музыкальная игра – первая для PSP полностью на русском языке. Помогите маленьким локороко спасти их чудесный мир от злых Ойя, Мойя и Койя, и они с удовольствием споют вам свою веселую песенку!

- ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ЖАНР: action.platform
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: SCEJ

Disgaea 2: Cursed Memories



ВЕРДИКТ 8.5

Вторая часть самой громкой TRPG последних лет растеряла юмор предшественницы, но компенсирует это многочисленными улучшениями и добавками к игровому процессу. Цените TRPG? Готовы часами набивать уровни? Любите игры от Nippon Ichi? Disgaea 2 – ваш выбор!

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: role-playing.tactical.fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Koei
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex
- РАЗРАБОТЧИК: Nippon Ichi Software

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)
2	LocoRoco	PSP	action.platform	Марина Петрашко, Константин Говорун	№13(214)
3	Disgaea 2: Cursed Memories	PS2	role-playing.tactical.fantasy	Сергей Цилюрик, Наталья Одинцова	№21(222)
4	Yakuza	PS2	action-adventure/role-playing	Red Cat, Александр Устинов	№19(220)
5	Flatout 2	PC, PS2, Xbox	racing.arcade	Александр Трифонов	№15(216)
6	Dr.Kawashima's Brain Training	DS	puzzle.logic	Сергей Цилюрик, Константин Говорун	№15(216)
7	Grandia III	PS2	role-playing.console-style	Игорь Сонин, Наталья Одинцова	№09(210)
8	Kingdom Hearts 2	PS2	role-playing.action-RPG	Игорь Сонин, Константин Говорун	№14(215)
9	Tomb Raider: Legend	PS2, Xbox, Xbox 360, PC	action-adventure.modern	Сергей Цилюрик, Артем Шорохов	№10(211)
10	Полиция Майами. Отдел нравов	PSP	action-shooter.third-person	Артем Шорохов, Red Cat	№20(221)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.

Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:
Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Harvest Moon DS (DS)

Многие думают, что в «Стране Игр» все предпочитают японскую кухню, но это неправда. Мне вот, например, больше всего на свете нравится манная каша с вареньем. Когда я был маленький и глупый, мне ее варила по утрам бабушка. А теперь колдую над ней сам. Интересное занятие. Говорят, на DS есть какой-то симулятор повара – надо бы его достать и попробовать. Хотя манной каши там наверняка нет. Суши какие-нибудь дурацкие, наверное…

Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Командированный

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Warhammer: Mark of Chaos

Wintersmith по прочтении оставляет светлую, как первый снег, грусть. Заботы героини, как и она сама, становятся серьезнее от книги к книге. «Детский» цикл – отличный пример литературы, которая взрослеет вместе с читателем. Читать последние произведения Пратчетта только ради сюжета – бессмысленное занятие. Антураж, по-большому счету, не имеет значения, поскольку вопросы, затрагиваемые в книгах, просты и вечны, как смена времен года.

АрТеМ «cg» ШороховВ

cg@gameland.ru



СТАТУС:
Chocobo Owner

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tekken: Dark Resurrection
Okami

«Скорее головы канарейкам сверните – чтоб коммунизм канарейками не был побит!» – соловьем пропел Владимир Владимирович (Маяковский, а не тот, о ком вы подумали) уже почти сто лет назад. И ведь был прав! Мешают пернатые победе Идеи – заливаются звонко, купаются в ванночке. И такое все вокруг, знаете, солнечное и радостное – ну никакого настроения играть в свежайший Mortal Kombat: Armageddon. Все «потом» да «потом»… Стыд, позор и анафема!

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:
спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Dead Rising
Metal Gear Solid 3: Subsistence

Внимание, смертельный номер! Впервые на арене цирка: японский язык вперемешку с русским в обычной статье «Страны Игр». Есть некоторые опасения, что наша типографическая система не готова к таким языковым подвигам, поэтому не удивляйтесь, если последняя строчка закончится квадратиками, вопросиками или другой непотребщиной. Впрочем, способ узнать наверняка есть только один. Поехали: ハロー、ワールド！日本万歳！

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС:
7 место по Sevens в Nintendo WFC

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Valkyrie Profile 2: Silmeria
42 All-Time Classics

Главная новость октября: платежная система PayPal начала работать с российскими клиентами и принимать российские кредитки. Что это значит? Теперь у нас появилась возможность совершать покупки не только в онлайн-магазинах, где принимаются лишь карточки, но и у простых обывателей – например, на известнейшем аукционе eBay. Рай для заинтересованных в дешевых играх и редком мерчандайзе.

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Valkyrie Profile 2: Silmeria

Какой же отчет о сходке косплееров на Tokyo Game Show (читайте в этом номере!) без фотографий костюмов из Devil May Cry?! Но, о ужас, в первый день косплейных гуляний в толпе ряженых не мелькнул даже рукав красного плаща (не говоря уже о бирюзовых фалдах камзола…) И вот, стою я перед стендом Sega, как мимо бежит ОН! Косплеер Вергилия! Беглец вывел меня на целое «гнездо» собратьев-поклонников DMC, которые охотно попозировали перед камерой. Crazy!

Саша Глаголев

glagol@gameland.ru



СТАТУС:
литред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
бодибилдинг
фигурное катание

Как и любого нашего читателя, меня мучает вопрос: на какие игровые платформы тратить деньги? Вот-вот нагрянет зима, засверкают праздничные елки и коммивояжеры начнут осаждать нас со всех сторон, только успевай отбиваться. Вот и реши, что лучше: новые коньки от GRAF или тренажер Nautilus? Тренажер или коньки? Коньки или тренажер? «Приставка PS3», вы говорите? Какая еще приставка PS3?!

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
философ на полставки

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Deep Labyrinth

Окончательно признаюсь в любви завиральным сюжетам. Первая часть Deep Labyrinth, та, которая без него, скучна до безобразия. А может быть, дело в том, что я не любитель кавайных синеклювых утконосов, особенно низкополигональных? Готический антураж второй части мне больше по душе. А кто-то еще говорит, что сюжет, мол, не главное! Посмотрела бы я на Silent Hill, скажем, с утконосом в главной роли!

Red Cat

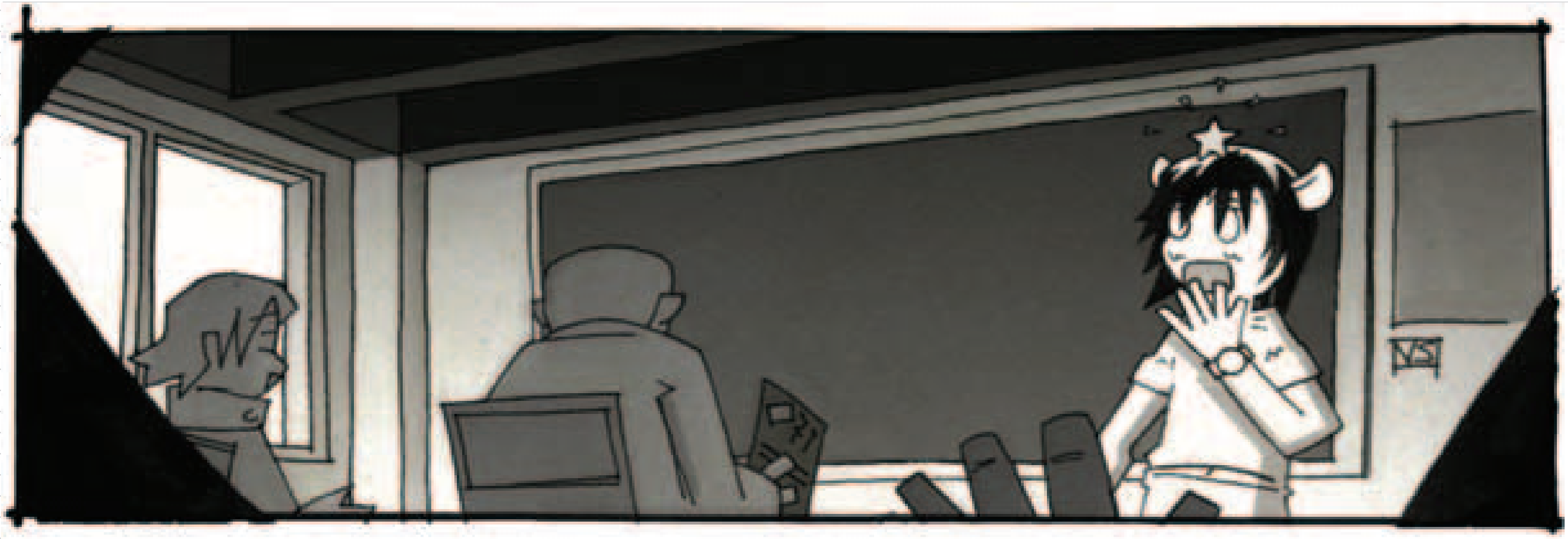
chaosman@rambler.ru

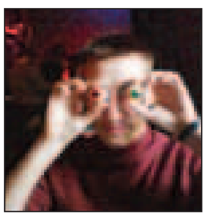


СТАТУС:
Evil Kid

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII

Двенадцатая часть Final Fantasy зацепила не на шутку. В результате несколько дней и без того короткого отпуска провел сидя перед телевизором – наблюдал за развитием событий в далеком Ивалисе. Все, что казалось ненужным, непривычным и лишним на стадии широко обсуждавшейся демо-версии, теперь воспринимается как исключительно полезные нововведения. Ну и эсперы-саммоны… они по-прежнему невероятно эффективны и чертовски эффектны!





Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВСЕ ПЛОХО

НЕ ТАК ДАВНО ЯПОНСКИЙ ЖУРНАЛ NINTENDO DREAM В ЧЕСТЬ СВОЕГО ДЕСЯТИЛЕТИЯ ОПУБЛИКОВАЛ ОГРОМНОЕ ИНТЕРВЬЮ С СИГЕРУ МИЯМОТО. И ВОТ ЧТО СКАЗАЛ ПАПАШКА МАРИО: «ЖЕЛЕЗО В WII МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ НАЧИНКИ GAMECUBE. МЫ ОБНОВИЛИ ИНСТРУМЕНТАРИЙ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ, НО ПРОГРАММЫ С GAMECUBE МОЖНО ЗАПУСКАТЬ С ХОДУ, БЕЗ ВСЯКОЙ МОДИФИКАЦИИ. ДУМАЮ, МЫ МОГЛИ БЫ ОБНОВИТЬ ИХ ПОД НОВЫЙ КОНТРОЛЛЕР, ВЕДЬ ОН ТАКОЙ ЗАБАВНЫЙ!» ХА-ХА-ХА. ГОСПОДИН МИЯМОТО, ВАМ НЕ СТОИЛО ТАК ГОВОРИТЬ.

И это, о-ла-ла, только начало. Миямото продолжает: «Сейчас в [японских] магазинах много подержанных дисков от GameCube. Я, конечно, не думаю, что мы вдруг сможем продать все эти игры за обычную цену. Но, поскольку продукт уже создан и платить за разработку второй раз не нужно, мы могли бы перевыпустить их для Wii, и подзаработать на новые игры». Блестяще! Отличный бизнес-план, господин Миямото! А теперь давайте предложим господину Кутараги еще раз выпустить PlayStation 2 под видом PlayStation 3, а потом переиздать игры для PS2 с поддержкой другого контроллера и назвать это все Sony Revolution. Ах, он не захочет? А знаете, почему? Потому что его засмеют. Вежливый японский корреспондент аккуратно строит следующий вопрос: «Значит, Wii не надеется стать самой мощной приставкой, и её ценность в другом?». «Конечно! – заливается Миямото – Я всегда мечтал, чтобы люди начали играть целыми семьями. И теперь, только благодаря Wii, эту мечту можно осуществить! Ни одна другая консоль на это не способна». Ах, ну конечно. Добро пожаловать в реальный мир, господин Миямото. Чтобы поиграть семьей, консоль вообще не нужна. В «Монополию», шашки-шахматы, хоть в подкидного дурака. Я, опытный эскапист, всегда был уверен, что видеоигры как раз для того и придуманы, чтобы поставить игрока в ситуации, в которых он никогда бы не оказался сам по себе. Чтобы создавать красивые миры и заставить нас поверить в их реальность.

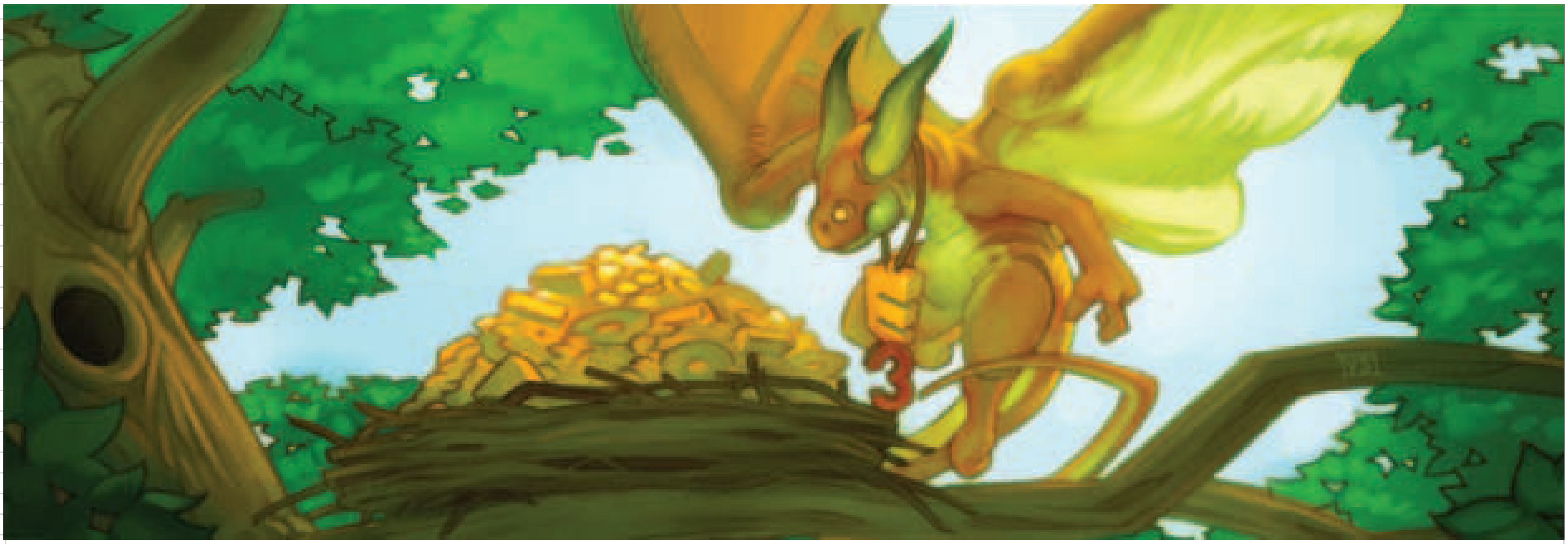
Если я захочу помахать теннисной ракеткой, я могу взять теннисную ракетку и помахать ей, а не покупать Nintendo Wii. Поневоле вспоминается эпизод из «Симпсонов». В одной из серий молодежный кумир Барт напрочь отказывался полоть сорняки, чтобы через пару минут увидеть в парке развлечений «Виртуальную прополку сорняков» и прийти в полный восторг: «Виртуальная прополка сорняков! Круто!» Очень показательная ситуация. А вот еще аналогия из мира, простите, литературы. Игры для PlayStation 3 и Xbox 360 подобны толстым романам – их пишут годами и даже десятилетиями, они издаются и переиздаются в собраниях сочинений в твердом переплете и с золотым тиснением, они дорого стоят. Но это лишь один путь развития индустрии. Собрания сочинений нужны только безумным энтузиастам. Литература «для всех»? Пожалуйста, копеечные «иронические детективы», дамские романы, кроссворды и сканворды. Дешево, сердито, «для всех» и приносит отличную прибыль, которой вполне достаточно, чтобы прокормить компанию. Компанию вроде Nintendo. И куда все это катится? Давайте поиграем в аналитиков. Жизненный цикл PlayStation 3 составит, предположим, десять лет, а следующее поколение консолей появится ориентировочно в 2015 году. Microsoft дышит Sony в затылок. Разница между Xbox 360 и PlayStation 3 не достаточно велика, чтобы выпускать другую приставку посередине текущего жизненного цикла. Наоборот, такой шаг будет означать фактическое признание своего поражения. Пусть Xbox 360 и PS3 продержатся на рынке до 2015 года. Nintendo уже не сможет выпустить «настоящую» next-gen приставку посередине жизненного цикла (то есть, сможет, конечно, если очень захочет, но овчинка явно не стоит выделки), ведь компании придется соперничать с титанами, уже занявшими рынок, и тратить огромные деньги на разработку собственных блокбастеров. Пусть жизненный цикл Wii составит те же 10 лет. Вы представляете, как в 2015-ом будет выглядеть графика на Wii? А я скажу. Как сейчас выглядят игры для PSone, то есть чудовищно. А что будет делать Nintendo после 2015 года, как вы думаете? Шагнет сразу через два поколения консолей и выпустит next-next-gen? Выбыв из гонки по собственной воле, вернуться в борьбу за лидерство очень сложно, почти невозможно.

Между тем, я ни секунды не сомневаюсь в массовом успехе Wii, прежде всего в Японии. Взять хотя бы DS: казалось бы, раскладной кирпич с картинкой от GBA, еле-еле справляется с трехмерной графикой. И пожалуйста, огромный успех во всем мире. Агрессивный PR Wii достаточно пошл, чтобы «понравиться всем». Боритесь с собой, друзья. Если захочется пострелять, стреляйте не из контроллера в экран, а из револьвера в Центральном спортивно-стрелковом клубе Росно. Если настольный теннис, то не перед монитором, а за теннисным столом на ВВЦ. Если общение с семьей, то без виртуальных костылей.

У фразы «Wii – приставка для всех» есть одно очень важное продолжение, говорить о котором не принято. «Wii – приставка для всех, кроме настоящих энтузиастов». Определенно, контроллер Wii - шаг вперед для всей индустрии, но маркетинговая политика Nintendo – два шага назад. Впрочем, это всего лишь мнение геймера-энтузиаста. Бабушки наверняка скажут иначе. Но если вы купите Wii для семьи, то не исключено, что через год-другой только бабушка и будет на ней играть.

P.S. Комикс не имеет к тексту никакого отношения, но пройти мимо такого сюжета, определенно, невозможно.







Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ПОИГРАЕМ В БУДУЩЕЕ?

НА ВЫСТАВКЕ TOKYO GAME SHOW БЫЛ ВПЕРВЫЕ ПРОДЕМОНСТРИРОВАН GPS-ПРИЕМНИК ДЛЯ SONY PSP, А К КОНЦУ ГОДА ОН УЖЕ ДОЛЖЕН ПОСТУПИТЬ В ПРОДАЖУ. ПОМИМО СТАНДАРТНОГО НАВИГАЦИОННОГО ПО, НА PSP ПОЯВЯТСЯ ТАКЖЕ НЕСКОЛЬКО ИГР, КАКИМ-ТО ОБРАЗОМ ИСПОЛЬЗУЮЩИХ GPS-ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ. МЕЖ ТЕМ ОДНА КОМПАНИЯ УЖЕ ПЫТАЛАСЬ ПРИВЛЕЧЬ ТАК ВНИМАНИЕ К СВОЕЙ КОНСОЛИ.

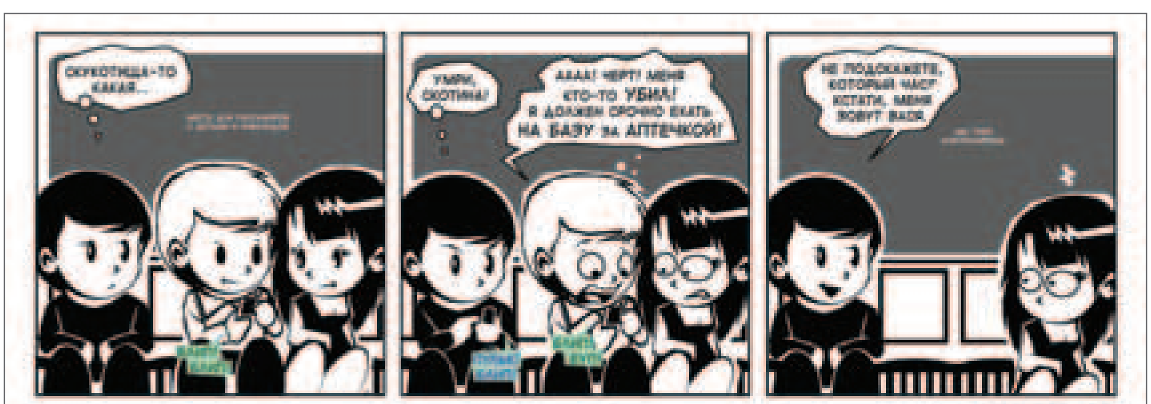
В Великобритании портативная приставка Gizmondo от Tiger Telematics поступила в продажу 19 марта 2005 года, позже она появилась и в США. От конкурентов – PSP, GBA и DS – она отличалась набором функций, совершенно несвойственных для игровых систем. Gizmondo поддерживала GPRS (для выхода в Интернет), умела отправлять SMS и MMS, проигрывать музыку и видео форматов MP3, MPEG4 и WMV, была снабжена веб-камерой и тем самым GPS-приемником.

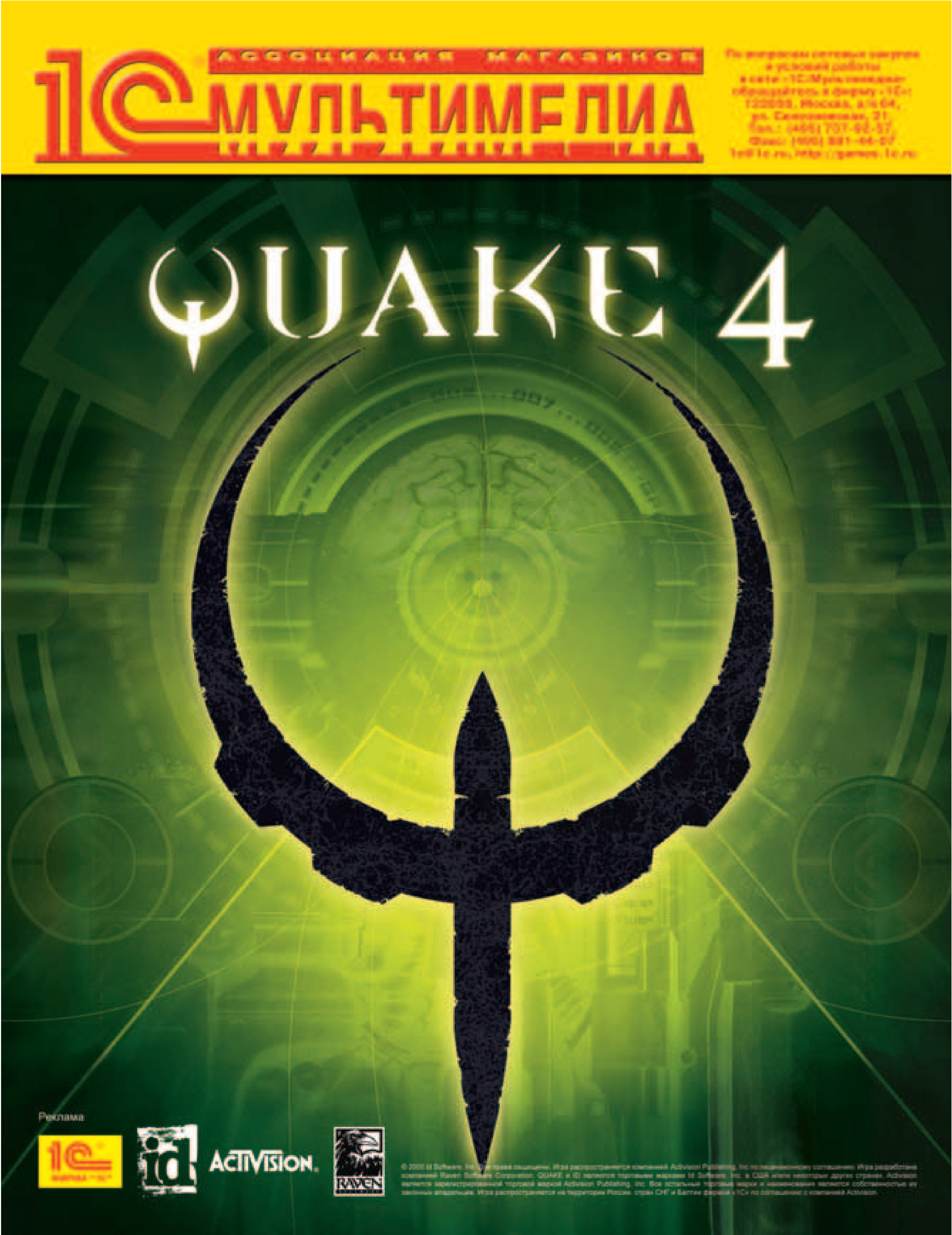
Зачем нужно это устройство? Напомню, что GPS (Global Positioning System) – единственная на данный момент полноценная система спутниковой навигации, позволяющая в любой момент времени определить свои координаты (широту, долготу и высоту над уровнем моря) с точностью до нескольких метров, вне зависимости от погоды и местонахождения. Если интересно, альтернативная российская система ГЛОНАСС пока насчитывает лишь 12 спутников из 24 необходимых, и запросы к ней доступны лишь на территории России, Европы и Канады. Подобные системы жизненно необходимы для военных, но в последние годы все чаще используются в мирных целях – как правило, в автомобильных навигационных компьютерах. Удобно, когда ваше местоположение на электронной карте выводится автоматически, и не нужно сверяться с табличками на домах и спрашивать у прохожих.

Портативные GPS-приемники стоят менее 100 долларов и теоретически доступны всем желающим. Что любопытно, уже давно придуманы игры с их использованием. Правда, не очень компьютерные. Типичный их пример – Geocaching, нечто среднее между спортивным ориентированием и квестом. Классические правила таковы: один из участников подготавливает водонепроницаемый контейнер с журналом и символическим «сокровищем» внутри, прячет его где-либо, а затем публикует координаты этого места и краткое его описание в Интернете. Другие игроки, вооружившись GPS-приемником, отправляются на поиски – если, разумеется, приз не находится на другом конце земного шара. Найдя сокровище, удачливый охотник оставляет запись в журнале, забирает приз себе и оставляет что-либо взамен – для тех, кто придет вслед за ним.

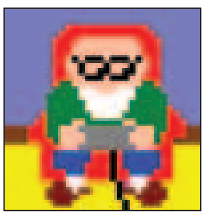
Вы можете справедливо заметить, что к теме нашего журнала это пока имеет мало отношения. Так вот, на вышеупомянутой Gizmondo должна была выйти первая видеоигра с поддержкой GPS – боевик Colors. Однопользовательский режим в ней очень похож на GTA – нужно вживаться в шкуру начинающего бандита, выполнять задания, расходящиеся с уголовным кодексом, заключать союзы с одними бандами против других, завоевывать уважение преступного мира. Другое дело – мультиплеер. В нем местом действия становилось виртуальное отражение всей Земли, поделенное на секции размером примерно в 300 квадратных футов. Герой оказывается в нем в той же точке, что и геймер - в реальном мире! Задача – захватить как можно большее количество секций и защитить свою территорию от вторжения других игроков. Допустим, вы сидите на лекции в университете и уже успели подчинить себе весь виртуальный криминал в округе. Но вот другой студент из соседней аудитории включает Gizmondo с игрой Colors и видит, что территория, на которой он оказался, уже занята. Тут-то и начинается смертельная схватка за власть. Напротив, сразиться с геймерами из-за океана невозможно – для этого нужно в реальном мире сесть на самолет и прилететь к ним в гости. Классические представления о сетевом мультиплеере здесь просто вывернуты наизнанку! Если вы не хотите держать приставку включенной постоянно, то свою территорию можно оставлять под опекой бандитов-NPC. Собственно, в этом и состоит экономическая модель игры – нужно зарабатывать деньги расширением территории, а затем тратить их на усиление своей армии.

К сожалению, Colors так никогда и не поступила в продажу. В феврале 2006 года проект Gizmondo был официально признан несостоявшимся, и к тому времени была готова только несложная демо-версия Colors без мультиплеера. Думаю, что разработчики-новички просто не смогли реализовать на должном уровне свои идеи. Но что, если их возьмет на вооружение опытная компания, вроде Sony Computer Entertainment или Nintendo? Возможно, Colors погубили слишком амбициозные цели, и начать стоит с чего-то более простого. Нам уже хорошо известны игры, более или менее достоверно моделирующие реальные города. Например, в Getaway можно побродить по центру Лондона, а та же Lada Racing Club, как ни крути, содержит в себе виртуальную Москву. Браться за всю Землю не стоит, но технически несложно воссоздать реальные города с высокой степенью сходства. Еще проще создать технологию, позволяющую добавлять в игру уже после ее выхода все новые и новые локации по мере их готовности. Не так важно, в чем будет состоять геймплей – будет ли это криминальный боевик, вроде Colors, или невинная забава в духе Geocaching. Сама по себе возможность одновременно путешествовать в реальном и виртуальном мире, сравнивать их и выполнять часть игровых заданий ЗДЕСЬ, а часть – ТАМ, уже поражает воображение. Вспомните, какой фурор в свое время произвела игра Boktai: The Sun Is in Your Hand, которая заставляла геймеров выходить на улицу, чтобы поймать встроенным в картридж датчиком солнечный свет! А теперь представьте себе, что жителю Москвы, никогда не выезжавшему за пределы кольцевой автодороги, любимая RPG ненароком сообщит, что лучший в мире магический меч можно добыть только одним способом – посетив ночью площадь Ленина в Новосибирске.




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
QUAKE 4
Реклама
ACTIVISION
RAVEN





Илья Ченцов
chen@gameland.ru

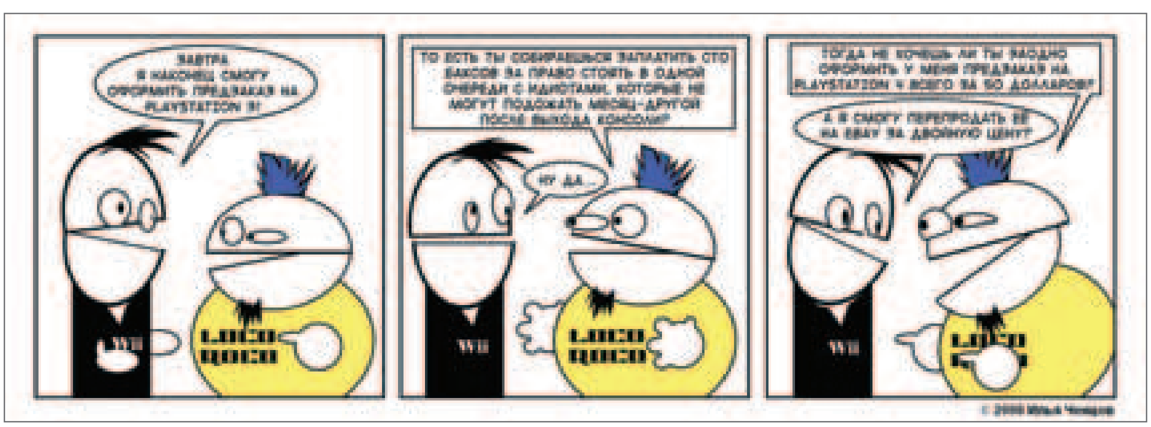
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ИГРОКОМИКСЫ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

КАК ИЗВЕСТНО, «ТЕ КТО УМЕЮТ, ДЕЛАЮТ; ТЕ, КТО НЕ УМЕЮТ, УЧАТ». РУКОВОДСТВУЯСЬ ЭТИМ МУДРЫМ ИЗРЕЧЕНИЕМ, Я РЕШИЛ НАПИСАТЬ КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО НА ЖИВОТРЕПЕЩУЩУЮ ТЕМУ: КАК НАРИСОВАТЬ СОБСТВЕННЫЙ КОМИКС, НАВЕЯННЫЙ ВИДЕОИГРАМИ. ИТАК, НАМ ПОНАДОБЯТСЯ: КОМПЬЮТЕР, ПО ВОЗМОЖНОСТИ С ПОДКЛЮЧЕНИЕМ К ИНТЕРНЕТУ; ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР (PAINT ПОДОЙДЕТ), ЖЕЛАНИЕ И НЕМНОГО ФАНТАЗИИ (ИЗВИНИТЕ ЗА БАНАЛЬНОСТЬ, НО БЕЗ НИХ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НИКУДА).

Персонажи должны быть простыми в исполнении (не забудьте, что вам придётся, возможно, нарисовать не один и не два выпуска). Лучше всего, если их можно будет нарисовать квадратиком или овалом (примитивы Paint – ваши лучшие друзья). Вот лишь несколько вариантов: говорящий пиксель; квадрат с надписью Enix, иносказательно изображающий компанию Square-Enix; надувной шарик-геймер. Желательно, чтобы персонажи отличались друг от друга: если один – овал высокий и узкий, то второй – низкий и широкий.
Хорошим подспорьем в создании уникальных персонажей являются рисунки или надписи на футболках (футболка выглядит как прямоугольник кричащей расцветки, надпись делается с помощью иконки, на которой изображена буква «А»). Если хотите, можете изобразить глаза (два овала с точками внутри), рты (линии произвольной формы) и причёски (просто повозите кисточкой в верхней части овала, а потом залейте одним цветом). Единожды нарисовав героя, его можно легко переносить в новые кадры с помощью клавиатурных команд Ctrl-C и Ctrl-V. Имена можно сразу не придумывать – персонажи не обязаны называть друг друга в диалогах.
О названии мы тоже позаботимся чуть позже, как только я объясню суть юмора в комиксах на игровую тематику.
Заканчивая тему персонажей, напомню, что многие герои игр, в том числе культовых, легко изображаются примитивами Paint. Например, Пакман (жёлтый круг с глазом-точкой), Локо-Роко (разноцветные кружочки с лицами), Самус Аран (желто-красный круг) и фигурки тетриса (комбинации из четырёх квадратиков). Между прочим, знаете ли вы, что в тетрисе целых 7 фигур, что примерно в 1,25 раза превышает народонаселение среднестатистического онлайнового комикса? Создание комикса Tetris People оставляю вам в качестве домашней работы. Хотя нет – этим я займусь сам.
Переходим ко второму шагу – содержанию. Типичный игрокомикс представляет собой беседу двух героев, в которой содержатся отсылки к горячим новостям мира игр, насмешки над модными тенденциями и тоска по старым временам. Всегда на слуху такие темы: издатели и разработчики обманывают геймеров; Джек Томпсон – враг геймеров и идиот; Япония; Соник, Линк, Марио и Самус Аран; упоминание невпопад слов «пенис» и «вагина»; обнажёнка (грудь выглядит как два овала). Зная эти простые правила, вы легко придумаете название для комикса.
Например, заглавие «Голые геймеры» одновременно несёт в себе три идеи: издатели раздевают игроков; в комиксе есть обнажёнка; комикс объективен (по аналогии с выражением «голая правда»). Неплохие варианты – Penis Arcade, «Вибратор и Гироскоп» (вот, кстати, и готовые имена для героев).
Типичная схема комикса-трёхкадровки такова:
1) завязка;
2) иронический ответ;
3) доведение до абсурда.

Возьмём, например, свежую (на момент написания статьи) новость с сайта (game)land Online: «Крупнейшие онлайновые магазины EB и GameStop готовятся к началу приема предварительных заявок на приобретение PS3. Старт предзаказа состоится завтра». Как превратить её в комикс?
В первом кадре мы, не мудрствуя лукаво, просто пересказываем новость устами одного из персонажей (назовём его В): «ЗАВТРА Я НАКОНЕЦ СМОГУ ОФОРМИТЬ ПРЕДЗАКАЗ НА PLAYSTATION 3!». Кстати, обратите внимание на заглавные буквы. Если писать сплошь заглавными буквами, никто не упрекнёт вас, что вы не знаете, как правильно расставлять их в таких сложных названиях, как PlayStation и MiST land.
Теперь второй персонаж (Г) должен подпустить какой-нибудь ехидный комментарий. Например: «ТО ЕСТЬ, ТЫ СОБИРАЕШЬСЯ ЗАПЛАТИТЬ СТО БАКСОВ ЗА ПРАВО СТОЯТЬ В ОДНОЙ ОЧЕРЕДИ С ИДИОТАМИ, ГОТОВЫМИ ОТДАТЬ СТО БАКСОВ ЗА ПРАВО СТОЯТЬ В ОДНОЙ ОЧЕРЕДИ С ИДИОТАМИ, ГОТОВЫМИ...».
Стоп, стоп! Важное замечание – избегайте бесконечных циклов в комиксах. Ваши площади ограничены. Попробуем ещё раз:
«ТО ЕСТЬ, ТЫ СОБИРАЕШЬСЯ ЗАПЛАТИТЬ СТО БАКСОВ ЗА ПРАВО СТОЯТЬ В ОДНОЙ ОЧЕРЕДИ С ИДИОТАМИ, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ ПОДОЖДАТЬ МЕСЯЦ-ДРУГОЙ ПОСЛЕ ВЫХОДА КОНСОЛИ?»
В: «НУ ДА...»
Второй кадр дал нам хорошую затравку для третьего. Итак, В сглотнул наживку, и Г пользуется этим: «ТОГДА НЕ ХОЧЕШЬ ЛИ ТЫ ЗАОДНО ОФОРМИТЬ У МЕНЯ ПРЕДЗАКАЗ НА PLAYSTATION 4 ВСЕГО ЗА ПЯТЬДЕСЯТ ДОЛЛАРОВ?»
Чтобы придумать ответ В, вспомним, что большинство «предзаказников» приобретают PS3 для выставления на онлайновых аукционах. Итак, В парирует: «А Я СМОГУ ПЕРЕПРОДАТЬ ЕЁ НА EBAY ЗА ДВОЙНУЮ ЦЕНУ?» На этом комикс завершается, и наше руководство тоже. Последнее замечание: прямая речь заключается в овалы. Творите!




COMPANY of HEROES
ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.
ign.com
BEST of E3
WINNER
BEST E3 2005
WINNER
BEST E3 2006
NOMINEE
BEST OF SHOW
E3
2005
EDITORS' CHOICE
relic
THQ
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука



Александр Суслов
творческая редакция студии Snowball

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



«ПЕРЕВОД ИЛИ ТВОРЧЕСКОЕ ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ?» – ЛОКАЛИЗАЦИЯ ГЛАЗАМИ ЛОКАЛИЗАТОРОВ

РУССКИЕ МУЖИКИ ЗНАЮТ ВСЕ О ПОЛИТИКЕ И ФУТБОЛЕ. ОНИ МОГЛИ БЫ УВЕЛИЧИТЬ ВВП В ТРИ РАЗА ЗА ПОЛГОДА. ОНИ ЗАПРОСТО ВЫВЕДУТ НАШУ СБОРНУЮ В ФИНАЛ «КУБКА МИРА», ГДЕ ПОРВУТ БРАЗИЛЬЦЕВ НА ЛЕНТОЧКИ ДЛЯ БЕСКОЗЫРОК. ТЕ РУССКИЕ МУЖИКИ, КОТОРЫЕ ИГРАЮТ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ОБЛАДАЮТ СОКРОВЕННЫМ ЗНАНИЕМ ЕЩЕ В ОДНОЙ ОБЛАСТИ – ОНИ ЛУЧШЕ ВСЕХ РАЗБИРАЮТСЯ В ЛОКАЛИЗАЦИЯХ. ПОЭТОМУ КРИТИЧЕСКИЙ РАЗБОР РУССКИХ ВЕРСИЙ ЗАНИМАЕТ ВИДНОЕ МЕСТО НА ЛЮБОМ ИГРОВОМ ФОРУМЕ. ЭТИ РАЗБОРЫ ЛОКАЛИЗАЦИЙ, ЗА РЕДКИМ ИСКЛЮЧЕНИЕМ, ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ ВЕДРА ПОМОЕВ. В ЧЕМ ПРИЧИНА ТАКОЙ НЕЛЮБВИ ИГРОКОВ К ЛОКАЛИЗАТОРАМ?

Я не буду рассматривать очевидно бракованные версии с кривыми шрифтами, одним актёром на все голоса (в роли актёра – программист Коля) и забавным пунктом главного меню «деньги» (в оригинале этот пункт назывался credits, то есть «авторы»). Такие локализации являются пережитком 90-х и потихоньку уходят в прошлое. Однако даже профессионально выполненные версии неизменно вызывают нарекания игроков. Плохо подобранные голоса, неточный перевод и загубленный сценарий: когда речь заходит о такой непонятной субстанции, как «творчество», градус критики обычно резко возрастает. Приговор всегда одинаков: «уроды-локализаторы всё запороли, надо играть только в оригинал!»

В оригинале и актёры лучше играют, и шутки там с непереводимым каламбуром, и вообще – благодать. Кстати, по непонятной причине, под оригиналом почему-то всегда подразумевается английская версия, которая часто бывает такой же локализацией. Позвольте вас спросить, господа ценители оригинальных версий: как вам понравился Кортез в норвежской версии The Longest Journey – не переигрывает? А шрифт в японской версии Final Fantasy XII – удачно подобран?

Я не думаю, что российские игроки настолько владеют иностранными языками, чтобы оценивать нюансы актёрской игры в озвучении оригинальных версий. Я сомневаюсь, что сценарий игры является неприкасаемым, – в одном недавнем шутере на тему Второй мировой приходится в Берлине советских солдат отстреливать, чтобы спасти мир от русской угрозы. В русской версии такой сомнительный сценарий был переписан. Как мне кажется, совершенно правильное решение.

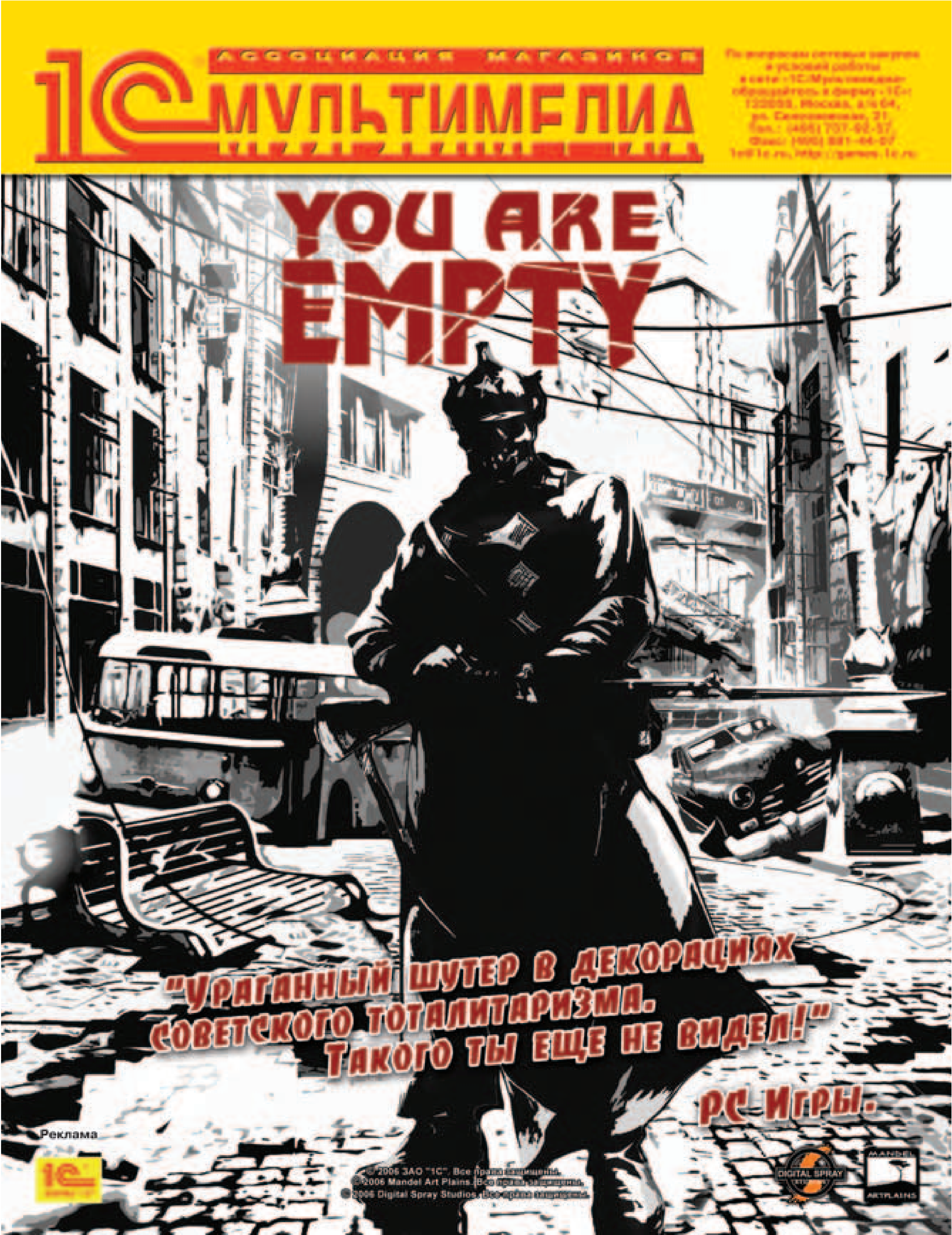
Главным критерием качества игры часто выступает «атмосферность». Например, если оформить мир в коричнево-жёлтой цветовой гамме, нарядить героев в костюмы из «Безумного Макса», а сюжетной завязкой сделать глобальную катастрофу – то дух будет «постЪядерным». В одном проекте по мотивам Fallout есть такая сценка: главный герой попадает в небольшой городок, жители которого собрались на казнь преступника. Градоначальник читает небольшое обращение в громкоговоритель. Проект немецкий, соответственно, громкоговоритель выдаёт гортанную тевтонскую речь. В белорусскую деревню Попыхи нагрянула зондер-команда эсэсовцев, партизан искать – лично мной именно так воспринимается эта сценка. Любой россиянин, который девятого мая смотрит телевизор, после таких немецких воплей в игре невольно станет осматривать горизонт в поисках мотоциклов с MG-42. И какой после этого постьядерный настрой?

Локализатор должен относиться к игре, как врач к пациенту. Одному проекту можно просто витаминчиков прописать для акклиматизации, другому – пластическую подтяжку сделать, а третьему может уже требоваться хирургическое вмешательство. Дословный перевод оригинала в задачу локализатора не входит, как бы кощунственно это для некоторых ни звучало. Допустим, персонаж-полицейский в игре говорит, подражая манере актёра Ли Ван Клиффа. Возможно, что в России немало поклонников Ли Ван Клиффа. Но куда вероятнее, что большая часть игроков шутки просто не поймёт. То есть – часть задуманного авторами материала будет потеряна. Не лучше ли тогда интонации «того усатого мужика, который ещё в «Хорошем, плохом, злом» играл», заменить на что-то более соответствующее нашему культурному багажу. Например, озвучить этого персонажа под Высоцкого-Жеглова, или Броневого-Мюллера, или ещё кого-нибудь – смотря по обстоятельствам.

Почти в каждой игре можно что-то исправить и переработать. Это в игровой индустрии такое высказывание может показаться святотатством – в литературе, драматургии, кинематографе это обычное дело. Примеры в студию. «Семь самураев» Акиры Куросавы – и американская «локализация» этого фильма, известная как «Великолепная семёрка». Детская сказка о мальчике, который отправился искать волшебника страны Оз (и после чего стал девочкой) – и «Волшебник изумрудного города» Волкова. Или «Пиноккио» и его брат «Буратино». Кстати, о переводе имён и названий: вы знаете такого персонажа, как Пиглит? Я тоже не знаю. А всё потому, что Борис Заходер мастерски превратил его в Пятачка.

Именно на принципах, описанных мной выше, строится работа студии Snowball. Если помните, то в США в 1999 году вышла игрушка под названием Odium. Проект этот обладал на редкость мутным сюжетом и посредственным озвучением (которое строилось вокруг лозунга «НАТО – чемпион»). Нет, вряд ли вы помните. Потому в России запомнили только российскую локализацию – «Горький-17». В первой Gothic «снепперы» и «краулеры», как названия, не имеющие смысла на русском, мы заменили на понятных «ползунов» и «шныгов». И что самое замечательное: почти все локализаторы подходят к своей работе похожим образом. Так что с нетерпением ждём русскую «Готику III» от GFI!





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам сетевых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 707-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
YOU ARE EMPTY
"Ураганный шутер в декорациях советского тоталитаризма. Такого ты еще не видел!"
PC Игры.
Реклама
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.
DIGITAL SPRAY
MANDEL ARTPLAINS

PARAWORLD

«Динозаврики попрятались не в Африке!» версия компании SEK.


При получении нового уровня у юнитов восстанавливается здоровье. Но злоупотреблять этим обстоятельством не следует.


Воина, несущего артефакт, легко опознать по желтому свечению.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.real-time.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Aspyr Media (США)
KOCH Media (Европа)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
SEK
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 8
ОНЛАЙН:
http://www.paraworld.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Разработчики, которые представляют себе производство игр как битье молотом по раскаленному диску, не вызывают у меня особого доверия. Между тем именно так выглядит видеологотип компании SEK, создателей игры ParaWorld, «той самой RTS про динозавров». Хотя, может быть, это не один диск, а кусочки разных, скованные вместе немецкими «молодыми кузнецами»? Глядя на ParaWorld, склоняешься именно к такой мысли. Очень похожие на настоящих динозавры, до которых так и не дошли руки у Сида Мейера, соседствуют здесь с весьма дико выглядящими выходцами из нашего времени. «Росомаха» Логан (выступающий под псевдонимом Энтони Коул) с двумя широченными мечами вместо адамантиновых лезвий? Венгерский физик-лучник? Девушка с нордическим именем Стина, обряженная в костюм «девушка-пират» и вооруженная кнутом? Все трое, между прочим, ученые. Ребята, а вы слышали про такую штуку, как «огнестрельное оружие»? Коул, впрочем, может стрелять из дробовика, но не раньше чем поднимется на два уровня. Развитие героев в RTS не новость, однако подвох кроется в том, что в каждой новой миссии их приходится обучать всему заново. Вероятно, это связано с необычным течением времени в параллельном мире.

Затерянные в Затерянном Мире

Вы ведь помните, что название ParaWorld именно так и расшифровывается – parallel world? Три упомянутых героя случайно узнают о существовании прохода между мирами, но обращаются не к тому человеку за спонсорской помощью. Впрочем, «экспедицию» в параллельную вселенную он им все-таки организует. А там... ну конечно, конечно, динозавры. Но не только. События сыплются на



головы наших героев с отчетливо различимым дробным стуком. Пираты, ниндзя, зомби, роботы – все будет! Похоже, авторы просто выписали в столбик все «элементы крутизны», какие только бывают в кино и играх, а потом сочинили сценарий, в который умудрились впихнуть их все. Хотя персонажи сюжетных роликов несколько «оквадрачены», чтобы больше походить на внутриигровые модели, к постановке претензий нет. Видео смотрится на одном дыхании, а ближе к середине кампании даже обретает смысл. Кроме того, оно хорошо сопрягается с игровым процессом, и очередной ролик служит в равной степени наградой за выполнение миссии и ее закономерным продолжением.

Ящур – это болезнь

Только вот интерактивный, стратегический режим выглядит по нынешним меркам далеко не кинематографично. Мультяшно? Может быть. Пестрая палитра живо напоминает о третьей-четвертой Settlers, дизайн зданий и повадки работников – о Heritage of Kings. Не сомневаюсь, что модели доисторических животных и ящеров (48 видов, между прочим) сделаны точь-в-точь «по науке», но вот анимация их часто неубедительная,

События сыплются на наших героев с отчетливо различимым дробным стуком. Пираты, ниндзя, зомби, роботы – все будет!

Динозавры в Сети

Наряду с официальным сайтом игры существует не менее интересный любительский сайт www.myskulls.com. Именно здесь можно найти себе соперника по сетевой игре, скачать записи интересных сражений, а также узнать, что между динозавроводами всех стран проводятся турниры с общим призовым фондом 100 000 евро. Часть из этих денег могут выиграть даже обладатели демо-версии! Я, пожалуй, обойдусь без ехидного замечания, что лучше бы эту сумму вложить в доработку игры. Сотрудники SpieleEntwicklungsKombinat'a (вы ведь помните, что SEK переводится как «комбинат по разработке игр»?) и без того продолжают трудиться над «ПараМиром», заделывая пострелизные дырки. Кроме того, к последнему патчу прилагается редактор миссий, а вы знаете, какой это важный инструмент для поддержания долговременного интереса к игре. Умиляют связанные с этим записи в ленте новостей, разделенные всего получасом: «15:00. В редакторе обнаружена ошибка, не позволяющая загружать созданные карты. 15:30. Ура! Техподдержка в SEK работает, как часы. Баг исправлен, новая версия выложена».



Разумеется, несмотря на новаторскую панель Army Commander, «подвешивание» отрядов на горячие клавиши по комбинации «Ctrl+цифра» никто не отменял.



Один раз продвинутого в «генералы» героя может лишить звания только смерть или окончание миссии.



Тени от всех объектов движутся по земле в соответствии с положением солнца... даже когда его нет на небе.

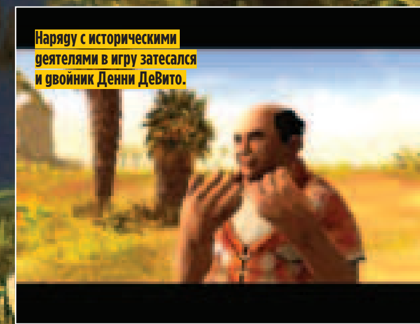
иногда дерганая, а местами просто смехотворная. Так, нападение саблезубых тигров, похоже, перерисовывали с кошки, точащей когти об дерево. О «сопрягающихся» движениях противников, как в Dawn of War, мечтать тоже не приходится. Обе стороны просто крутят анимацию атаки до победного конца. Проигравший падает замертво и через некоторое время проваливается сквозь землю. Битвы в ParaWorld можно назвать месивом, но кровавым зрелищем – вряд ли. Мечтавшим увидеть, как Коул кромсает длинную шею бронтозавра на тонкие ломтики, советую... обратиться к психиатру. А вот то, что динозавры (а также носороги и мамонты) деревья на пути не валят, а проходят сквозь них – это, как ни крути, некрасиво. Зато движок, не замороченный расчетом столкновений ящеров и кустов, весьма шустро работает, не склонен к неожиданным обрушениям и не жалуется на отсутствие физического процессора. Да и поведение нейтральной фауны здесь поинтереснее, чем в физически точной Joint Task Force. Ночью зверюшки спят, извергая из себя буковки Z, днем – гуляют. Некоторые из них настроены враждебно, другие нападают, только если вы раните их первыми, третьи вообще предпочитают не ввязываться в драку. Охота на беспризорных динозавров – важная составляющая игры. Убивая их, мы получаем черепа, складываемые в общую «копилку», которые потом можно расходовать на улучшение отдельных юнитов и разработку общих апгрейдов. Умелый охотник может снять с одного динозавра пять черепов, а то и больше!

Динозавры на панели

Распределять краниальную экспу, а также управлять войсками предлагается с помощью системы Army Commander – основного отличия ParaWorld от других стратегий реального времени. Под ненавистное многим ограничение по количеству юнитов здесь подведена внушительная геймплейная база. Думаю, вы уже заметили на всех скриншотах большую панель слева. На ней, между прочим, изображены все ваши войска и работники. Вместо того чтобы искать подчиненного по всей карте, можно просто кликнуть по его иконке в этой панели. Она же поможет выяснить, кто занят делом, а кто валяет дурака. Сложив 25, 15, 8, 3 и 1, получим 52 боевых единицы – именно такова



За выполнение игровых задач мы получаем очки. В промежутках между миссиями можно купить на них войска и героев, причем сразу высокого уровня. Но, разумеется, выше уровень – больше цена.



Наряду с историческими деятелями в игру затесался и двойник Денни ДеВито.

максимальная численность вашей армии, а равно и любой вражеской. Но панель не зря разбита на 5 «этажей». У каждого отряда есть стартовый уровень, поэтому вы не наймете больше пятнадцати кабанов или восьми носорогов, если не будете повышать их «квалификацию». Любого подчиненного можно продвинуть по службе независимо от его личных заслуг, если выше есть место. Достаточно лишь потратить определенное количество черепов. У рядовых наездников на кабанах и ящерах просто улучшаются боевые характеристики, а герои, кроме того, получают особые способности (на третьем уровне), дают возможность нанимать новый вид войск (на четвертом уровне), или тем или иным образом поднимают эффективность всей армии (на пятом). Однако место на пятом уровне только одно, и придется крепко подумать, что вам важнее – лечение, защита или убойная сила. Один раз продвинутого в «генералы» героя может лишить звания только смерть или окончание миссии. А потеря ключевого персонажа, хотя и восполнима, весьма нежелательна. Все-таки неплохо было бы, если бы авторы предусмотрели возможность снижения уровня юнитов, пусть и «платного».

В начале каждой миссии ваши герои занимают установленные места на лестнице рангов, независимо от их предыдущих заслуг. Выглядит это неразумно – «мы их учили-учили, а они...», – но, с другой стороны, придает системе Army Commander несколько большую гибкость.

Убей индейца, спаси мамонта

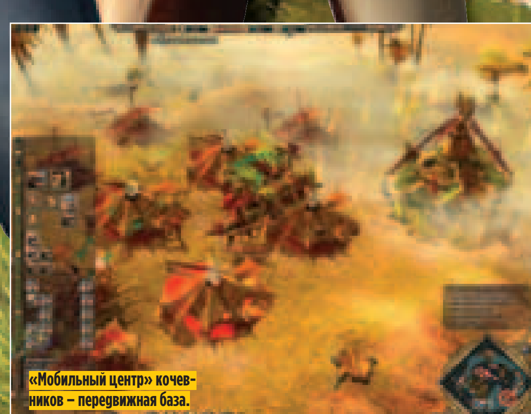
Чтобы не мучиться с проклятой «табелью о рангах», можно заняться поиском артефактов. Цели миссий делятся на основные и второстепенные, и в качестве последних часто выступает поиск ценных предметов, придающих вашему войску уверенность в собственных силах, подкрепленную значительным увеличением мощи. Основные задания тоже варьируются – так, несколько раз за игру героям придется выступать самостоятельно, без поддержки армии, еще в одной миссии вам придется спасать мамонтов, а в другой натравить хищных динозавров на врага.

О племена! О нравы!

Так кто же эти враги? В предварительном обзоре мы упоминали три племени: Norsemen, Dustriders и Dragon Clans. Norsemen, или, по-простому, викинги – первые, с кем мы столкнемся, и первые, с кем объединимся. Помимо динозавров, эти суровые мужики не брезгуют и ездой на млекопитающих. Первый их «конный» воин – вообще наездник на гигантском олене (мегалоцеросе, если угодно).



«Солнце встало над горой – бронтозавря ходит злой!»



«Мобильный центр» кочевников – передвижная база.



Странное у викингов распределение обязанностей между полами: воюют верхом на кабанах исключительно женщины...



... а в поле работают одни мужики.



Это может прозвучать глупо, но в игре очень красивый туман, скрывающий невидимые вашим войскам земли.

Dustriders – что-то среднее между амазонками и индейцами майя. Очень юркое племя, однако его поселения проходят по категории «палаточный городок» и легко поддаются разрушению. Dragon Clans – технически продвинутые «ретро-японцы», в рядах которых такие экзотические воины, как татуированные сумоисты, стрелки из бамбуковых мортир, а также роботы-скорпионы.

Раз уж мы завели разговор о противнике – искусственный интеллект восторгов не вызывает. В большинстве миссий ваш противник с самого начала развит лучше вас, однако, к счастью, не считает своим долгом сразу же бросить на вас все силы, предпочитая «капать» маленькими отрядами. Впрочем, больших армий, как вы помните, в игре не водится.

По ходу кампании вы наладите отношения со всеми племенами, но есть и четвертая сила, до поры до времени себя никак не проявляющая. Думаю, в этом тексте достаточно подсказок, чтобы догадаться, с кем в конце концов придется столкнуться героям. Если же нет – играйте, и все узнаете!

Сто тысяч «почему»

На этом бы и закончить статью, но меня не покидает ощущение, что нам чего-то недодали. Словно те самые «кусочки дисков», о которых шла речь в начале статьи, так и остались разрозненными. Кажется, что схема улучшения «по эпохам», позаимствованная из Age of Empires или Empire Earth, не подходит такой игре. Почему мы должны в каждой миссии заново «разучивать» все эпохи, хотя разделяют их буквально часы? Точно так же вызывает ощущение «круглой затычки в квадратной дыре» механизм развития героев. Понятно, что рядовых воинов мы нанимаем каждый раз заново, и начинаем их обучение «с чистого листа», но если Коул уже умеет стрелять из дробовика, зачем учить его этому по десять раз? Оставим в стороне вопрос, почему он изначально не умел этого делать, а в параллельном мире вдруг научился. Нет сценарного обоснования и системе Army Commander. Почему на вершине пирамиды званий одна ячейка? Понятно, что «так интереснее», но если бы авторы уделили минутку объяснению этого обстоятельства, игрокам было бы гораздо легче его принять.

Зоологическая сторона тоже подкачала – почему мы все время выводим на нашей базе одних и тех же зверей, независимо от того, какие существа водятся вокруг? Почему мы, собственно, не можем приручить этих представителей дикой фауны, а только порубить на черепа?

Впрочем, не исключено, что создатели ParaWorld думали над этими возможностями, но побоялись, что игра станет трудной для широкой аудитории. По сходным причинам в свое время другой «звериный» проект, Sigma, получил балаганное название Impossible Creatures, а его селекционно-генетическая составляющая превратилась в глупый (хотя и очень смешной) конструктор юнитов.

Так или иначе, несмотря на несколько неровные швы между геймплеем и содержанием, ParaWorld – игра яркая, интересная, с собственным лицом (или весьма зубастой мордой). А какой интересный в конце задел для ParaWorld 2! Разработчики буквально прочитали мои мысли. Не скажу, какие, просто повторю еще раз: играйте, и все узнаете! СИ

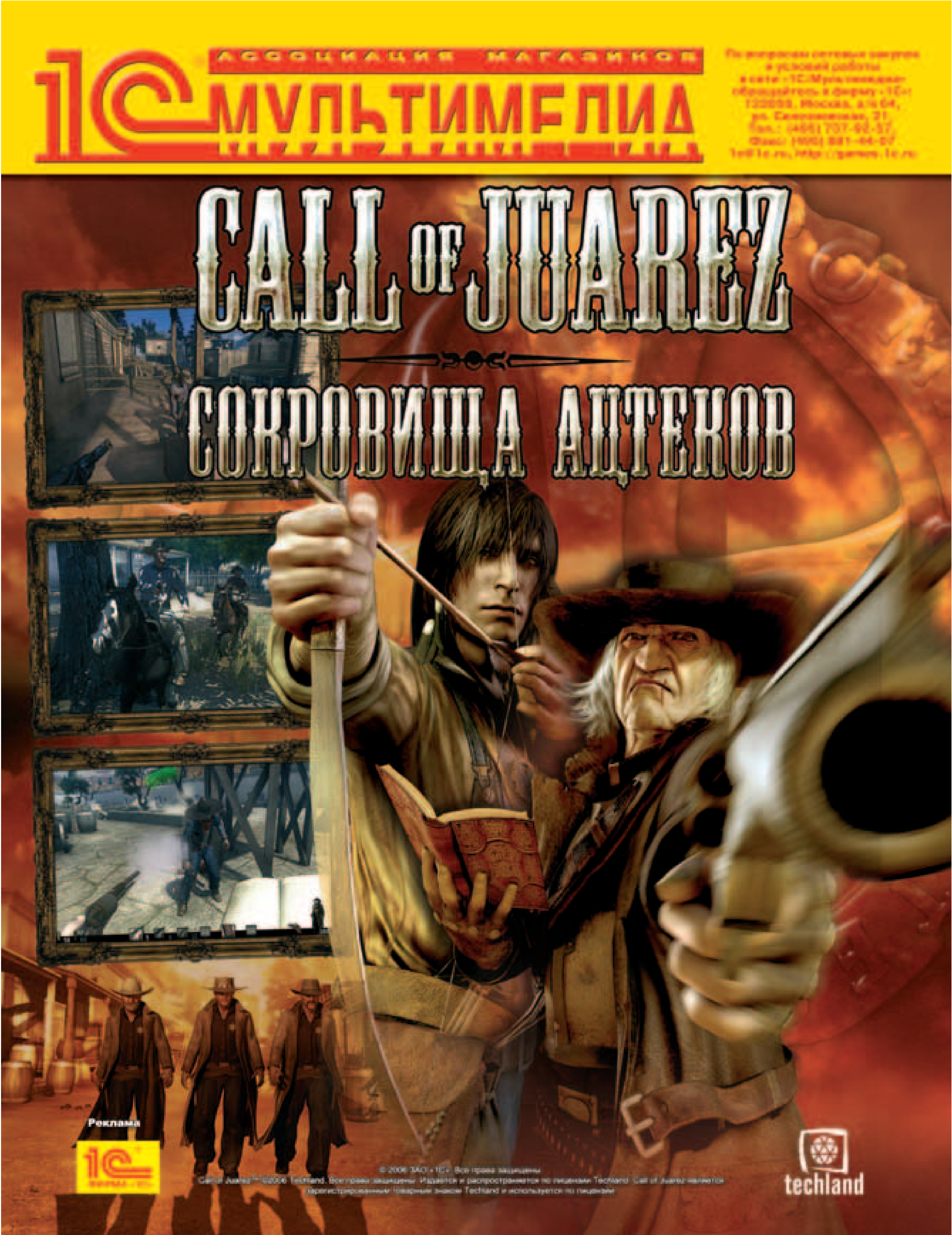
Изучая язык Ада...

Для внимательных и эрудированных читателей... то есть зрителей... то есть игроков разработчики припасли немало сюрпризов.

И речь не только об огромном парке доисторических животных. Дело в том, что, хотя наш мир в ParaWorld – тоже альтернативный, в игре под прозрачными псевдонимами участвуют полдюжины известных исторических личностей XIX–XX веков. Среди них главный злодей Джарвис Бэббит, основатель Аналитического общества; его верная (впрочем, не такая уж и верная...) помощница Ада Ловен; Джеймс Уорден, создатель эволюционной теории, и Николай Теслоу, изобретатель машины для перехода между мирами. Узнаете, о ком идет речь? Чего только не вытворяют эти деятели в игре! Немудрено, что авторам пришлось вывести их под вымышленными именами. Не исключено, что наследники Чарльза Дарвина подали бы на незадачливых «энтвиклеров» в суд, если бы узнали, что их великий предок разъезжает в игре верхом на динозавре. Хотя, может, и порадовались бы вместе с геймерами. Будь я разработчиком, выдал бы ему спецоружие – метательных обезьян!



На службе Dragon Clans – татуированные сумоисты, стрелки из бамбуковых мортир, а также роботы-скорпионы.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
CALL OF JUAREZ
СОКРОВИЩА АЦТЕКОВ
Реклама
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены
techland

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.PC-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** сотни
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** http://www.nwn2.com

Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru

NEVERWINTER NIGHTS 2



РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ОТЛИЧНО

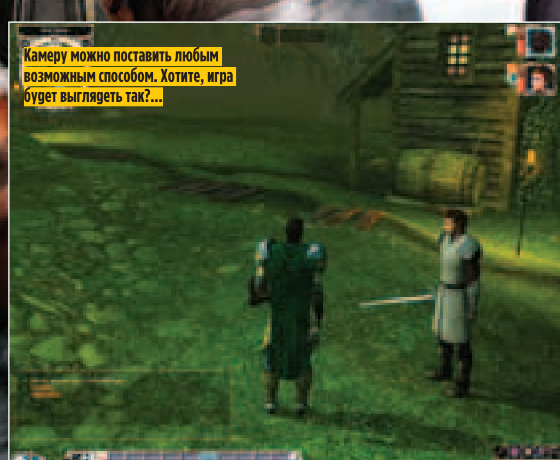
ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ
Тщательный перенос ролевой системы, увлекательные бои, великолепные побочные квесты, мощнейший игровой редактор.

МИНУСЫ
Традиционно скучный для D&D основной сюжет, шаблонные персонажи, неотлаженный движок.

РЕЗЮМЕ
Отличная ролевая игра с огромным online-потенциалом и возможностями для создателей модулей.



Камеру можно поставить любым возможным способом. Хотите, игра будет выглядеть так?...



... А хотите, так?



Все классы, от мага до паладина, бережно перенесены прямиком из настольной игры, а к ним приятное дополнение – «новенький» Warlock из книги правил Complete Arcane.



Это не рабоче-крестьянский митинг, это побег рабов из бандитского лагеря.

В городе Neverwinter – ночь...

Наконец и на нашей улице перевернулся фургон с пряниками. Neverwinter Nights 2 – не просто очередная CRPG на полках магазинов, это конец затянувшегося «средневековья» с девизом «CRPG тоже игры, только некрасивые». NWN2 завершает тройку хитов, возглавляемую Oblivion и Gothic 3, и задает разработчикам уровень качества, ниже которого опускаться просто неприлично. Теперь мы не хуже других. На нас наконец-то перестали показывать пальцем поклонники Final Fantasy, а ценители Far Cry бросают уважительные взгляды. Ура, товарищи, так держать. А теперь о игре.

Наш любимый конструктор

Театр начинается с вешалки, а CRPG с создания персонажа. Чем продолжительнее этот процесс, тем сложнее игра. Neverwinter Nights 2 не разочаровывает – к созданию персонажа разработчики подошли очень тщательно. Доступны все классические расы Забытых Королевств, причем каждая имеет несколько разновидностей: например, в категории «эльфы» присутствуют эльфы обычные, лесные и темные, они же дроу.
Все классы, от мага до паладина, бережно перенесены прямиком из настольной игры, а к ним приятное дополнение – «новенький» Warlock из книги правил Complete Arcane. Кроме стандартных классов, существуют престижные, но чтобы получить к ним доступ, нужно соответствовать определенным требованиям. Скажем, для получения звания Бешеного Берсерка игру придется начать в роли обычного воина.
По сравнению с Oblivion наш герой получится не таким красивым, но при желании можно воплотить все свои фантазии. Например, нарисовать миловидную девушку. Или грузную тетку. Пожилого панка с розовым гребнем? Почему бы и нет. Афроамериканца? Всегда пожалуйста. У гномов и эльфов с разнообразием потуже, но тоже неплохо. Зачет.

Юный спаситель мира из провинции

Над играми по системе D&D, похоже, висит проклятие: все они повествуют о юноше из маленькой деревушки, который спасает мир от разнообразного Зла. Как ни прискорбно, но Neverwinter Nights 2 – тоже из их числа. Сценаристы приложили все усилия, чтобы хоть как-то разнообразить сюжет, но из жестких рамок жанра не вырвались. Если юному герою суждено тащить Великий Артефакт Зла через леса и долы, а по пятам его несутся Зловещие Служители Тьмы – значит, потащит родной, никуда не денется. Тем более что герой путешествует не один, а в компании колоритных (хотя совершенно стандартных) спутников. Всего их десять, а выбрать можно лишь троих.
Наши товарищи – не бестолковая массовка, а вполне живые, разговорчивые личности, в лучших традициях Baldur's Gate 2. Каждый персонаж наделен особыми

Набрав пеструю команду в составе: гном-берсеркер, друид – убежденный «зеленый» и юная воровка без комплексов, понимаешь, что единственный способ никого не обидеть – помалкивать.



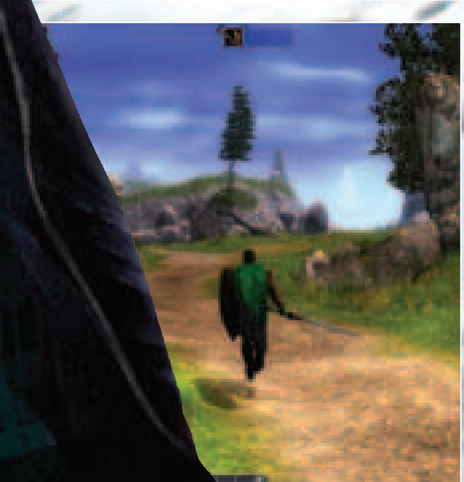


Даже рука не поднимается проливать кровь среди такой красоты... но надо, надо, мировое зло не дремлет.



Позвольте, кто взял в партию свинью?! Ах, это вы, товарищ друид...





качествами, у каждого свои интересы, характер, принципы, и даже персональные сюжетные задания. Приятно, что в игре присутствует фирменная «фишка» разработчиков – влияние. Герой словом или делом доказывает напарнику, что он «свой парень», таким образом, влияние на приятеля растет, и тот начинает сражаться более отважно. А если постоянно ругаться с боевыми товарищами, они начнут обижаться и могут даже покинуть отряд. В конце концов, набрав пеструю команду в составе: гном-берсеркер, друид – убежденный «зеленый» и юная воровка без комплексов, понимаешь, что единственный способ никого не обидеть – помалкивать.

Три источника и три основные части

Три столпа, на которых держится приличная ролевая игра, – это шинковка монстров, выполнение заданий и прокачка персонажей. Neverwinter Nights 2 не претендует на революцию в жанре, она лишь совершенствует игровой процесс. В бою мы напрямую управляем только главным героем, «свита» действует по своему электронному разумению – без гениальных тактических решений, но и без глупостей. При этом помощникам можно отдавать множество приказов, например, «следуй за мной», «держись на отдалении», «обезвреживай ловушки» или «даже не пытайся», и т.д. Кроме того, любого персонажа можно временно взять под контроль (при этом главным героем управляет компьютер) и выполнять им сколь угодно сложные трюки. Автоматическая пауза, к сожалению, отсутствует, но в силу неторопливого течения боя нажать пробел совершенно несложно. Большая часть приключений проходит под открытым небом, но самое увлекательное ждет нас в заброшенных гробницах и пещерах. Их дизайн сильно улучшен по сравнению с первой частью. Бесконечная череда одинаковых прямоугольных комнат пропала, уступив место компактным, разнообразным, увлекательным подземельям. За дизайн гробниц, склепов, пещер и лабиринтов разработчикам – зачет.

В игру вернулась карта, которой нам так не хватало в предыдущей части. На ней отмечены все точки, куда мы можем попасть, и один клик мышью переносит нас в желаемое место. Новые места не появляются на карте сами собой – чтобы очутиться в Заброшенном замке Черного Короля, мы сначала должны от кого-нибудь узнать, где этот замок находится. Или прочесть в книге. Либо увидеть вещий сон. В игре уйма возможностей получить подсказку.

Задания – настоящая жемчужина в короне NWN2. О них – только в превосходной степени. Очень интересные, крайне разнообразные, исключительно нелинейные. Каждое задание – маленькая история, небольшой рассказ с интересным сюжетом, интригой и зачастую неожиданной концовкой. Количество вариантов выполнения заданий



Зловещий чернокожий дядька с кистенем – это не главный злодей, а наоборот, главный герой.



Медвед, как положено, разговаривает – но махать передними лапами не обучен.

Географическая справка

Основные события Neverwinter Nights 2 разворачиваются в регионе северного Побережья Мечей, между городами Невервинтер и Лускан. Невервинтер, он же «Бриллиант Севера»– один из самых известных мегаполисов в Забытых Королевствах. Он называется так оттого, что стоит на берегах вечно теплой реки, не замерзающей даже в самые лютые зимы. Городом правит лорд Нашер Алагонде, которого днем и ночью охраняют девять отборных телохранителей. Другое название Невервинтера – город Искусных Рук – связано с большим количеством талантливых ремесленников и мастеровых.

Лускан, Город Парусов – крупный порт, печально известный как северный оплот пиратов на Побережье Мечей. Лусканом управляет совет Пяти Капитанов, но поговаривают, что реальная власть находится в руках загадочного Темного Братства магов. Морская торговля и пиратство удивительным образом уживаются в этом городе. В Лускане можно встретить купеческие суда со всего побережья, от ледяных земель Айсвинг Дейла до южного Калимшана. Впрочем, немногие рискуют открыто признавать, что ведут дела с Лусканом, – это может оставить черное пятно на добром имени купца.

Максимальный уровень персонажа – 20. Одновременно можно развиваться в четырех различных классах, включая престижные.



Пауки на болотах бывают трех видов: большие, очень большие, и вот такие.

огромно. Например, «ликвидировать бандитов», выполняется минимум пятью способами. Главаря можно убить, заставить сдаться властям, можно угрозами выгнать в соседнюю провинцию (а властям либо сказать правду, либо соврать, что убил бандита, и получить награду), можно убедить его завербоваться в армию (суровое военное время, на фронте каждый боец на счету, вперед, за Родину!) – а можно присоединиться к его банде. Допускаю, что существуют и другие варианты, которые мне найти не удалось.

Что касается развития персонажей, то Neverwinter Nights 2 – это классическое D&D редакции 3.5, без малейшего обмана. Здесь все соответствует правилам настольной игры, начиная от качеств того или иного доспеха и заканчивая опытом за убийство монстров. Если в книге написано, что на таком-то уровне персонаж такого-то класса получает новую способность, которая действует таким-то образом – не сомневайтесь, в NWN2 все будет именно так. Некоторые умения пришлось удалить из игры в силу ограничений движка (например, в игре не будет навыка плавания и заклинания полета), но те, что в игре есть, – соответствуют бумажным правилам. Очень точная, бережная компьютерная реализация настольной игры.

Максимальный уровень персонажа – 20. Одновременно можно развиваться в четырех различных классах, включая престижные. К сожалению, эпические уровни, полюбившиеся нам по NWN1, и все связанные с ними преимущества отсутствуют – возможно, появятся в дополнениях?

Пламенный мотор

Движок, увы, не без изъяна. Да, он показывает весьма красивую картинку, но при этом слишком тормозит. Если сравнивать, например, Guild Wars, получится, что красота графики и сложность у них примерно на одном уровне, но NWN2 заметно сильнее «грузит» процессор и видеокарту. Видимо, программисты Obsidian не так хороши, как их дизайнеры... Кроме того, присутствуют недостатки, которые мы привыкли связывать с консольными играми прошлого века. Например, подойдя к оврагу или берегу реки, мы с удивлением обнаружим, что герой уперся в невидимую стену и дальше ни шагу. Зачем это – непонятно, особенно если вспомнить первый Neverwinter Nights, в котором персонаж резво пересекал любые неровности рельефа. Зайдя в подземелье, смотрим на мини-карту с изумлением – на ней заботливо обрисованы все закоулки пещеры, которую герой видит первый раз в жизни. А бывает – все нормально, карта появляется по мере прохождения уровня, как и должно быть. Но в целом, все это мелкие придирки, которые не портят общее впечатление от отличной игры.

Аудио и видео

Звук в игре – заслушаешься. Число различных эффектов невелико, но те, что есть, звучат сочно, радуют слух. В бою все удары очень выразительны, звон оружия – громкий, крики – отчаянные, в общем, как надо. В промежутках между боями слышны звуки природы. Они не слишком впечатляют.
Музыка средняя. Совершенно незапоминающийся, типовой фэнтези-саундтрек. Не удивлюсь, если за авторством Джереми Соула.
О диалогах. В игре очень много персонажей, около сотни, и все они очень разговорчивы, поэтому полная озвучка всех бесед потребовала бы титанического объема работы и соответственных денежных вложений. Что позволено Bethesda с ее Oblivion, на то скромный Obsidian даже и не стал замахиваться. Озвучены только ключевые диалоги – но озвучены хорошо, с душой. Скромно, но со вкусом.

Сделай сам

Почитая традиции серии, разработчики не только позаботились об интересной одиночной кампании, но и подарили нам различные возможности для увлекательного мультиплеера. К игре прилагается удобный конструктор, при помощи которого каждый желающий попробует себя в роли пресловутого «хозяина подземелий». Нарисуйте ландшафты, начертите планы подземелий, населите их монстрами, разбросайте горы сокровищ – и ваше персональное приключение готово, осталось выйти в онлайн и обманом заманить друзей в смертельную ловушку.
Если игра станет такой же популярной, как и первая часть, то в течение полугода мы наверняка увидим множество бесплатных приключений, сделанных энтузиастами. Ставлю 50 золотых на то, что Neverwinter Nights 2 будет популярной! СИ



Великий град Невервинтер по нашим меркам – обычный райцентр. Балдурс Гейт, помнится, был покрупнее.



Эльф, гном и демон спасают человеко-ящера от мертвецов. Обычное дело в Забытых Королевствах.

Историческая сенсация

Принято считать, что первая часть сериала Neverwinter Nights вышла в 2002 году под маркой Bioware. На самом деле, игра от Bioware была второй по счету, а оригинальная Neverwinter Nights вышла аж в далеком 1991 и совершила, ни много ни мало, мировую революцию. Она открыла жанр графических MMORPG.
Нет, это не опечатка. Пятнадцать лет назад счастливые пользователи провайдера AOL на своих 1200-bps модемах азартно резались в полноценную онлайновую ролевку. На сервере находилось до 50 игроков, а час игры стоил 6 долларов.
Для своей эпохи Neverwinter Nights была невероятно продвинутой игрой. Несмотря на примитивное графическое оформление (игра была сделана на заслуженном движке Gold Box series), она позволяла игрокам собрать партию и отправиться из города Neverwinter на поиски монстров, которые в изобилии водились в окружающих лесах, горах и огромных подземельях. Создавались и распадались гильдии, лилась кровь на PvP аренах, заключались даже виртуальные браки...
Но увы, со временем великая игра была предана забвению, а лавры «первой графической MMORPG в мире» незаслуженно перешли к Ultima Online. История несправедлива к усопшим.



Вот так занимаются защитой животного мира паладины...



... а так – друиды.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
ВРЕМЯ ТЕНЕЙ
МАГИЯ КРОВИ
Продолжение "Лучшей RPG 2005" и "Лучшей игры года 2005" по версии Gameland Award
- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий
Реклама
www.bloodmagic.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2006 SkyFallen Entertainment. Все права защищены
SKY FALLEN

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

ИГРА НОМЕРА

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ТОЛЬКО СЕГОДНЯ, ТОЛЬКО ЗДЕСЬ! ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ УЗНАТЬ О НОВОЙ ИГРЕ ПРО БЛИСТАТЕЛЬНУЮ КРАСАВИЦУ ЭТНУ, – ИЗ ПЕРВЫХ УСТ!



Гнусный выпендрежник, отведай моего копья! Ох уж эти мне «новые герои»...



ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ
Боевка – шик, озвучка – блеск, геймплей – красота! Лучшая TRPG для PS2 обрела новую глубину.

МИНУСЫ
Новые герои старым и в подметки не годятся! Юмора мало, штампов много. Графика прежняя – на уровне PS one.

РЕЗЮМЕ
Очень даже клевая игра. Не великолепнейший шедевр, как первая часть, но затянет на много десятков часов.

ОТЛИЧНО

Приветик, мальчики и девочки! Будем знакомы: я – Этна, королева красоты и повелительница демонов. И если вы обо мне до сих пор не слышали, то это только потому, что я ещё не обратила свой царственный взор на ваш жалкий мирок, хи-хи! Впрочем, вы-то как раз меня обязаны знать – в вашем мире про меня аж целая игра вышла. Disgaea: Hour of Darkness называлась, и, помимо наличия в ней грандиозной и чарующей меня (будто этого мало, честное слово!), могла она похвастаться еще и потрясной боевой системой, а заодно огромнейшим количеством отборного юмора (ну, это опять же я постаралась)! А к такой прелестной игре ну как не сделать продолжение? Ведь всегда есть что рассказать про… меня!
Началось все с того, что замечательная, великая и вообще золотце – я – прокачалась до 1000-го уровня и решила замочить обнаглевшего оверлорда – повелителя, то бишь – соседнего мирка. Ну, титул у него был хороший – «Бог Всех Оверлордов» – я себе такой же захотела, он ведь такой классненький! «Королева красоты», конечно, неплохо, но ведь и «Богиня» тоже ничего, правда? А оверлорда этого Зенон звали, да-да, я помню, все уши своим Принни* прожужжала – найдите мне Зенона, найдите… И что бы вы думали? Фигушки! Пока искала, от нечего делать замочила дочурку этого самого Зенона вместе с её бойфрендом. Противная такая парочка – у парня все время кулаки чешутся и пар идёт от излишнего рвения. А девчонка и вовсе – принцессочка избалованная, дальше своего носа не видит. В общем, блондин-

* Принни – души грешников, переродившиеся в пингвинов-зомби. Свои грехи они искупают верной службой наикрасивейшей повелительнице Этне.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
ЖАНР:
role-playing.tactical
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Koei
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:
Nippon Ichi Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PlayStation 2
ОНЛАЙН:
www.nisamerica.com/games/d2

Автор:
Этна
etna@disgaea.ru





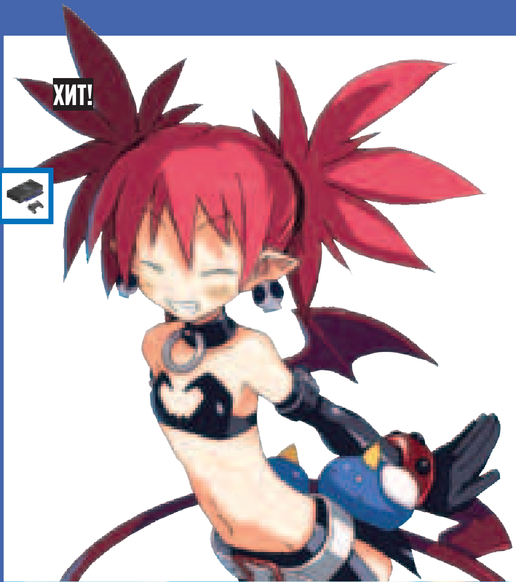
ка – что возьмёшь?! Её лучший друг – летающий лягух-извращенец с раздвоением личности. Про него даже и говорить противно, фу!
И знаете что? Вся эта горстка неудачников – и есть герои Disgaea 2! Не знаю, как вы, а я в шоке. Ведь даже эта блондиночка Флонн («Ах, давайте жить дружно! Все скорее любите друг друга!», бе-е) трижды интереснее их всех вместе взятых! Как вообще такое случилось? Как искромётный юмор уступил место пошлой драме с предсказуемой интрижкой? Как после нашего великолепного стёба над штампами в первой части можно было сделать вторую, набитую этими самыми штампами под завязку?! О горе мне, горе!
Не устану сокрушаться над сценарным фиаско Disgaea 2! Ведь первая часть – пожалуй, самая забавная JRPG последнего времени – а тут на тебе. Короче говоря, я – лучшее, что в этой игре есть, и меня там явно недостаточно. А с кем приходится иметь дело, даже и не спрашивайте.

Так вот, присылаю я, значит, это замечательное описание второй части похождений великой меня некоему А.Ш. (он, кажется, оверлорд этого вашего мирка или что-то вроде), а он мне и отвечает, что вообще играть в игры ради сюжетов неправильно, и геймплей важнее. Хм! Надо будет свергнуть его как-нибудь при случае. Эй, Принни! Напомните мне об этом лет через тридцать! А пока что – ну, куда уж деться, расскажу и о том, как преобразилась боевая система. Э-э-э… Боевая система… Преобразилась… В самую что ни на есть лучшую сторону! Мне так нравилось в первой части сражаться – слов нет! А тут – ещё лучше, и веселее, и, вы не поверите, толковее. Классов больше, и у каждого – своя способность, которую можно и нужно умело пускать в дело (о, стихами заговорила!). Каждый чем-то да хорош, даже слабаки из первой части во второй поднабрались силушки, и теперь их можно бросать на смерть с куда большей пользой для дела. Вот



Пираты – одна из новинок в мире предметов.

Боёвка – шик! Озвучка – блеск! Геймплей – красота! Лучшая TRPG для PlayStation 2 обрела новую глубину.

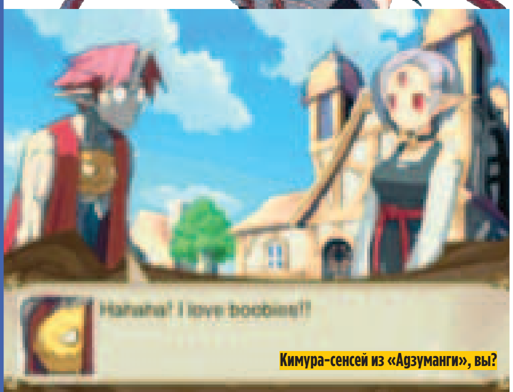




«Я водяной, я водяной, никто не водится со мной…»



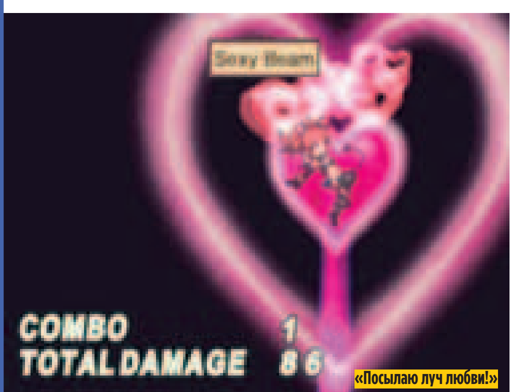
«Убить всех людей! Слава демонам!»



Кимура-сенсей из «Адзуманги», вы?



Теперь целая башня персонажей может атаковать. Опыт идет всем!



«Посылаю луч любви!»

клирики, например – нынче они получают опыт за каждый сеанс лечения, да и в глаз засветят – небо с овчинку покажется. Хотя у магов с их нечеловеческими радиусами действия заклинаний волшба такая сильная – всех заруливают. Люто, бешено завидую!
Ну, а сами бои кипят на привычном для TRPG «расквадраченном» поле. Да-да-да, нету в Disgaea 2 той мнимой свободы передвижения, и не лезьте ко мне с этими своими Phantom Brave и Makai Kingdom!
И вообще, знаете что? Я безумно этому рада! Потому что родные квадратики позволяют использовать всяческие навороты, так что драться приходится не только кулаками, но и головой. Игравшие в первую часть меня поймут – я говорю о геосимволах.
Если же вы, мальчики и девочки, были непослушными и не прошли первую часть вдоль и поперёк (тогда в следующей жизни вы тоже станете Принни и будете вкалывать на меня за рыбёшку, ха-ха!), расскажу, что к чему. В Disgaea клетки поля бывают окрашены в разные цвета; на них же, кроме персонажей, встречаются цветные пирамидки, дарящие свои свойства всем клеткам того цвета, где расположились. Если же пирамидку такую уничтожить, она окрашивает все те клетки, на которые до этого распространялись её свойства, в собственный цвет. Сложно?
На самом деле, всё просто. И гениально, конечно же. Мудрить со свойствами геосимволов, верно определять последовательность их уничтожения, избегая печальных последствий – всё это так расцвечивает привычную TRPG-рутину, что за обеими «Дисгаями» не грех не то что десятки – сотни часов провести. То есть, не то чтобы меня грехи смущали… Ну, вы поняли.
Почему не надоедает? Все дело в мирах предметов. Ну… В общем, можно не только распутывать главный сюжетный клубок, но и взять любой, вот совершенно любой, предмет и пойти исследовать миры внутри него! И миры эти создаются наобум – одинаковых не встретите, зуб даю! В каждом предмете – десятки уровней: чем больше одолеете, тем выше подскочат характеристики вещицы. Уже зачесались ручонки прокачать любимую сабельку? Вот то-то же! Именно в мирах предметов угрохали поклонники первой части

A Walk on the Darkside

В Disgaea 2: Cursed Memories прокралось еще одно любопытное нововведение – темный мир. У каждого «сюжетного» уровня обязательно есть двойник в темном мире, куда можно попасть, выполнив определенное условие. Они разные бывают, от простых, вроде «взять одним персонажем другого», до более любопытных, например, «завершить уровень, продвинувшись на 8 клеток или менее». В темном мире и уровни у врагов ох какие высокие, и бонусы такие, что глаза загораются. Но не так все просто, не забудьте про темное солнце! На него, конечно, можно отправить парочку персонажей-камикадзе (все одно помирать) – но обычно это заканчивается неудачей. Солнце же это каждый ход творит все, что ему заблагорассудится, просто-таки, как я! Захочет – поставит на карту больше врагов. Захочет – вылечит всю нашу команду. Захочет – на раз устроит Game Over. В общем, держите в уме, ожидайте подлости, надейтесь на лучшее. А это, естественно, означает, что появляется еще одна стратегическая закавыка. Ура? Ура!

Персонажам то и дело выдаются повестки в суд. Вне зависимости от того, кому и за что она была выписана, подсудимый автоматически признается виновным!




ЗАВОЕВАТЕЛИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ
ЦЕЗАРЬ™ IV
ПОСТРОЙТЕ ИМПЕРИЮ СВОЕЙ МЕЧТЫ
Планируйте с умом! В вашем распоряжении более сотни различных зданий: торговых, развлекательных, жилых, производственных...
Античная демократия. В ваших руках огромная власть, но никогда не вредно узнать мнение народа
Внешняя торговля — путь к процветанию. Налаживая сообщение с соседями вы улучшаете экономику своего города.
ОКТЯБРЬ 2006
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
PC DVD
Tilted Mill
SIERRA
реклама
© 2006 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Caesar, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed by Tilted Mill Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners.



Что я вам говорила? Заклинания стали куда красивее!



Трижды ударил, а урона – ноль без палочки? Ну ты слабак!!!



Disgaea больше всего времени. А уж во второй эти кладовки стали ну просто загляденье! Теперь на уровне, помимо выхода, может оказаться и портал в потайную комнату, где нас ждет встреча с обитателями мирка. Тут вам и торговцы раритетными диковинами, и сильные охранники клёвых сокровищ, и целый сенат, решающий судьбу данного предмета.

Еще одна новинка – Тёмный Суд. Персонажам за преступления (слишком много HP, например, или чрезмерное число убитых врагов) выдаются повестки в суд. Попасть туда можно через портал в мире повестки; вне зависимости от того, кому она была выписана, явившийся в суд автоматически признается виновным – и правильно! Кому нужны все эти тяжбы? Правосудие – для слабаков! Но не спешите пугаться приговора, преступления – это ведь так здорово! Чем больше преступлений на вашем счету, тем больше опыта получаете, тем крупнее скидки в магазинах и тем легче добиться одобрения предложений в сенате. Быть плохим – круто!

Стал любопытнее и сенат. Подкуп чинуш теперь – целое искусство. У каждого свои вкусы, некоторым на заседание на рогах заявиться – хоть бы что, такие не только любимой вещицы во взятке не разглядят, так ещё и спать завалятся – плакало тогда голосование. Ещё бывают «легендарные» сенаторы, ублажив которых, можно серьезно повлиять на ход голосования. Что ещё хорошего? Нет нужды сдавать нудные боевые экзамены за каждого персонажа, зато можно продвинуть главного героя в сенат, дав ему тем самым право голоса на заседаниях по чужим искам. Таким, например, как выдвижение восхитительной меня на главную роль!

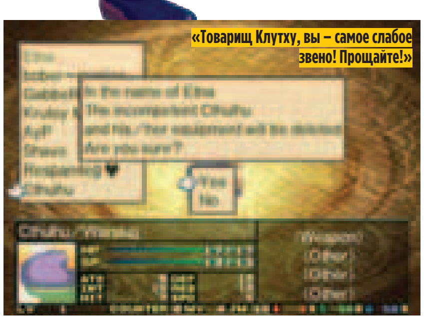
На этой радостной ноте пора бы уже и заканчивать. В общем, геймплей Disgaea 2 почти точь-в-точь повторяет то, что было в первой части, но при этом замечательно улучшает множество мелочей, которых в общей сложности набирается на полтонны, не меньше. Больше классов, больше геовандализма, больше возможностей в сенате, более разнообразные миры предметов, более увлекательные сюжетные уровни и ещё более заманчивый тёмный мир – кажется, лучше стало везде, где только можно. А ещё здесь отключается анимация спецприёмов. Вообще всех. Удобно – словами не описать! Графика, правда, многих отпугнёт. Конец 2006-го, а выглядит игра всё так же, будто выпущена в конце прошлого тысячелетия (дурацкая всё-таки в вашем мирке система времени – лета всякие, вёсны…). Впрочем, это лишний раз подчёркивает, что Disgaea 2: Cursed Memories, равно как и первая часть, – игра не для всех. Кому-то она обязательно покажется слишком мудрёной. Кто-то другой, впрочем, не захочет тратить время на прокачку, отмахнувшись тем самым от одной из главных фишек игры. В любом случае, играть во вторую часть нужно только после первой. Чтобы вы сами убедились, насколько интересне стал геймплей и насколько хуже новые герои, чем были мы. То есть, я. Помните своих героев, девочки и мальчики! Третья Disgaea навернякa когда-нибудь выйдет, и она обязательно будет про меня – тогда и увидимся. Чмоки! СИ

Впечатление остается самое благоприятное: картинка хороша, сюжет увлекает, а ролевая механика таит немалые глубины для изучения.

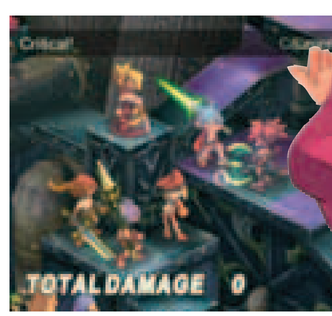
СЕКРЕТ!

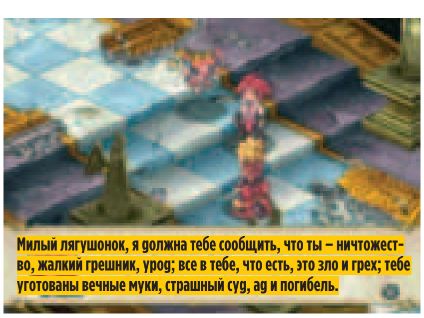
Для открытия новых классов вы сначала должны выполнить перечисленные ниже требования, а затем подать прошение в сенат:

- Archer – кто-либо из вашей партии должен получить 5-й уровень владения луком;
- Chaos Soldier – пройдите игру;
- Druid – выполните 500+ Geo Combo;
- Female Ninja – кто-либо из вашей партии должен получить 5-й уровень владения посохом и кулаками;
- Gunner – кто-либо из вашей партии должен получить 5-й уровень владения пистолетами;
- Heavy Knight – кто-либо из вашей партии должен получить 3-й уровень владения копьем;
- Magic Knight – кто-либо из вашей партии должен получить 3-й уровень владения посохом и мечом;
- Male Ninja – кто-либо из вашей партии должен получить 5-й уровень владения мечом и кулаками;
- Samurai – кто-либо из вашей партии должен получить 5-й уровень владения мечом;
- Sinner – кто-либо из вашей партии должен быть осужден за преступление;
- Beast Tamer – захватите любого монстра.

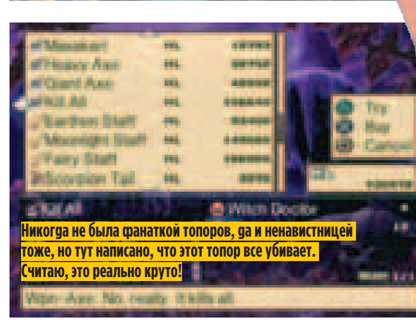

«Товарищ Клутху, вы – самое слабое звено! Прощайте!»

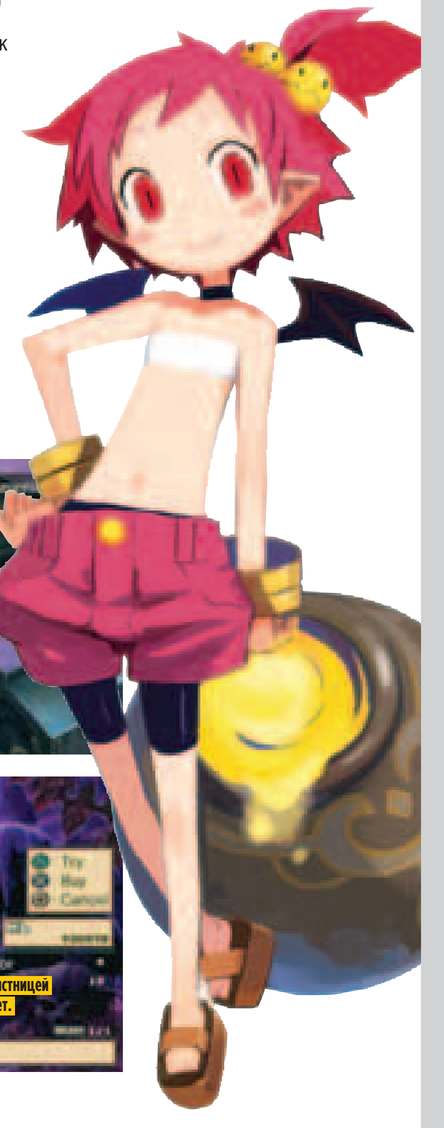





Милый лягушонок, я должна тебе сообщить, что ты – ничтожество, жалкий грешник, урод; все в тебе, что есть, это зло и грех; тебе уготованы вечные муки, страшный суд, ад и погибель.




Никогда не была фанаткой топоров, да и ненавистницей тоже, но тут написано, что этот топор все убивает. Считаю, это реально круто!



Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Этночка
etna@disgaea.ru



СТАТУС: Королева красоты

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Disgaea: Hour of Darkness, Disgaea 2: Cursed Memories

Любит себя. Иногда – деньги, власть и бессмысленную жестокость. Считает, что отмена деления поля на клетки TRPG на пользу не пошла; не любит Phantom Brave и Makai Kingdom. В свободное от управления ордами Принни время играет в самые кровавые и брутальные игры и слушает телефонные пранки.

ГЕЙМПЛЕЙ

Лучший! Сколько угодно могу просиживать в мире предметов, тщательно планируя такую комбинацию ходов, которая запустит шестицветное геокомбо в три тысячи взрывов, обеспечивающее мне максимум бонусов, а потом осторожно рассчитываю свои боевые ресурсы, чтобы вынести всех врагом одним махом, не дав им даже право хода. Ах, сколько еще я могла бы рассказать!

ГРАФИКА

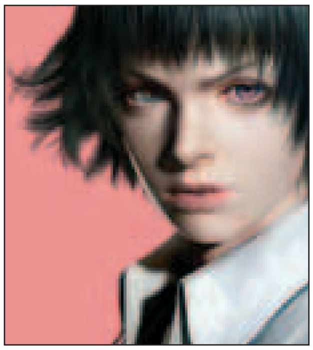
Мне нравится. Я миленько смотрюсь, не правда ли? Все вокруг, правда, как-то блекло и невнятно – но это, видать, эффект контраста: я затмеваю собой все остальное. Иногда я задумываюсь, не пришлось бы мне к лицу 3D, но потом как-то забываю. И так неплохо!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Положительное, ага! Все-таки сюжетная линия с участием этих гнусных суррогатов заканчивается быстро, а за ней следуют бесконечные часы веселья в мирах предметов. И вообще, знаете, я передумала. В этой игре везде есть я! Это заведомо делает ее лучше всех тех игр, где меня нет! Но, с другой стороны, меня там мало, и это не есть хорошо... Но я там есть... Но меня мало... О, дилемма!

ВЕРДИКТ 9.5

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС: Редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Devil May Cry, Vagrant Story

Убеждена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

ГЕЙМПЛЕЙ

Disgaea 2 тщательно маскируется под стратегическую RPG с невероятным обилием тактических возможностей. После первого же «георебуса», не имеющего идеального решения, становится ясно – это все та же Disgaea, в которой побеждают не столько хитростью и расчетом, сколько терпением. Исследование миров предметов, развитие навыков персонажей – всего и не перечесть. Конечно, однажды прокачка встанет вам поперек горла, но до тех пор разработчики найдут чем занять пытливый ум.

ГРАФИКА

Архитектура уровней Disgaea 2 и близко (либо чересчур далеко) висящая камера – не лучший на все времена дуэт. То и дело враги злокозненно прячутся в траншеи, которые образуют на аренах нагромождения кубиков-полей. Зато забавных карикатур с персонажами (на сей раз они демонстрируются после победы в бою) куда больше, чем в Makai Kingdom.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Разработчики Disgaea 2 из кожи вон лезут, чтобы выдумать новые поводы прокачивать персонажей. Так вот, поводы эти оказываются куда привлекательнее перебранок главных героев.

ВЕРДИКТ 8.0

Артем Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС: редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

См. Disgaea: Hour of Darkness (2003 год)

ГРАФИКА

См. Disgaea: Hour of Darkness (2003 год)

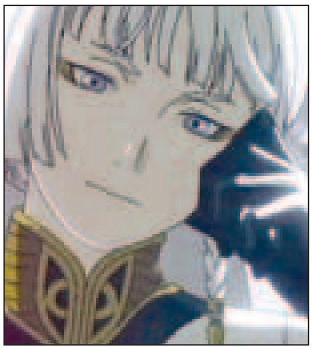
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Вот режьте меня, бейте, кусайте, щекочите пятки и заставляйте слушать группу «Подъем», но Cursed Memories – это самый настоящий add-on. Мы такие пачками на диск выкладываем. По всем заветам приличного дополнения здесь сохранены движок и графика (зато нарисовано несколько новых монстров), слегка улучшена боевка (читай: усилены слабые места и нарисованы новые заклинания) и... придуман сюжет «для галочки»: вроде как, он есть и даже интересен, но все понимают, что с оригиналом ему не тягаться. А вот что тут точно «не то», так это цена и «двойка» в названии.

И вот, скажите на милость, как такую игру оценивать? Ведь как самостоятельный продукт (не будь в природе ни первой части, ни того бума примитивных с виду, но очень приличных по части геймплея TRPG) Disgaea 2 весьма хороша – хоть «девятку» лепи. Но в сравнении с заслугами Hour of Darkness вся ее прелесть моментально скукоживается: три года прошло, и все, на что сподобилась Nippon Ichi, – это какой-то там add-on? Это просто нечестно!

ВЕРДИКТ 7.5

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС: Бильдредактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: FF Tactics, Metroid Prime, Disgaea: Hour of Darkness

Энтузиаст Nintendo DS, большой любитель JRPG и музыкальных игр, завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Новая высота для жанра. Куча новых возможностей в старой испытанной системе. Тем не менее, в сравнении Disgaea 2 с Final Fantasy Tactics говорить о явном преобладании одной боевой системы над другой не могу: слишком уж во многом Disgaea по-прежнему полагается на банальную прокачку, и той глубины развития индивидуальных способностей и умений персонажа, что была в FFT, предложить не может.

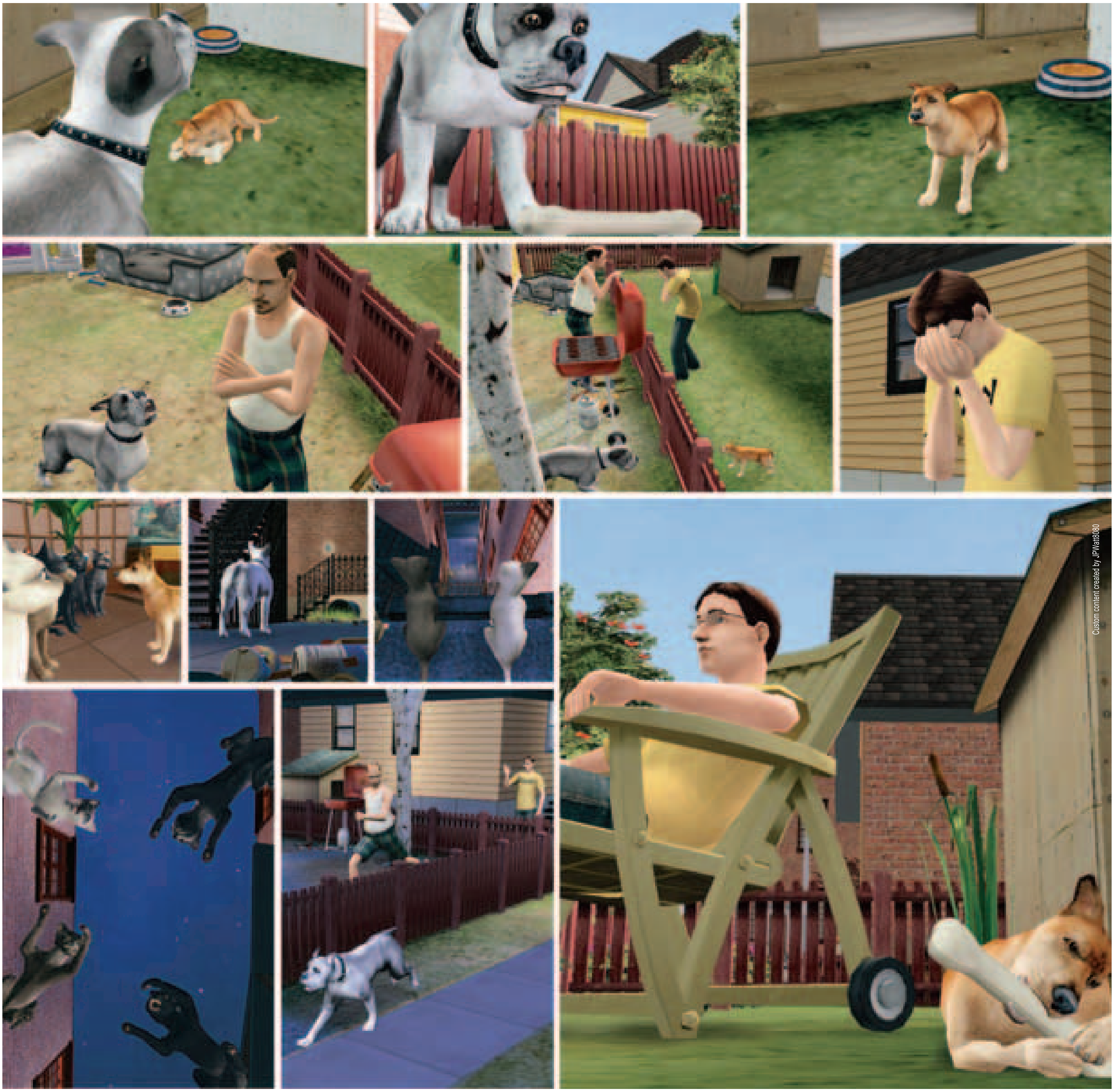
ГРАФИКА

Все то же. По крайней мере, врагов теперь больше стало, да уровни прибавили в размерах и стали выглядеть поразнообразнее. С другой стороны, камера, в первой части не вызывавшая никаких нареканий, теперь висит неприлично близко к пиксельным фигуркам персонажей. Приходится каждый ход ее отодвигать. Утомляет.

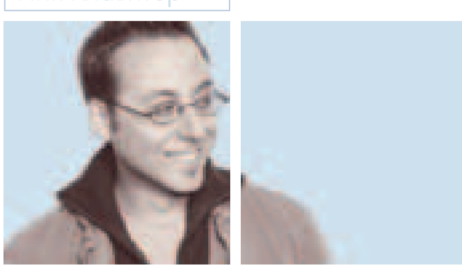
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Одна из личных фавориток этого года. Как только отгремят все хиты предпраздничного сезона, обязательно вернусь к Disgaea 2 – доставать в команду Лахарла и Флонн. Но при этом одно могу сказать наверняка: ради диалогов вторую «Дисгаю», в отличие от первой, перепроходить не буду.

ВЕРДИКТ 8.5



THE SIMS
Играет Ник Клавитер



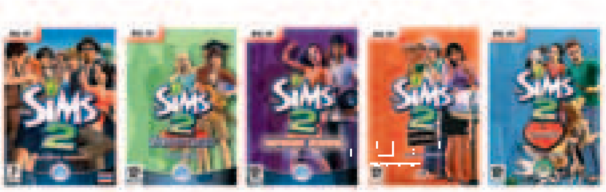
Рекс из породы питбуль-терьер и его владелец Том были ужасными соседями. Рекс воровал кости у других собак, загонял несчастных котов на деревья и лаял на почтальона. Правда, однажды он переступил черту дозволенного, когда попробовал один из своих фокусов на Шарике, собаке, жившей по соседству. Шарик состоял в союзе с Братством Котов-Самураев, и совместными усилиями они выработали план мести. Однажды ночью Шарик и коты из Братства заманили Рекса в темный переулок, где наглядно показали «кто в доме хозяин». Кажется, урок не прошел даром...

The Sims 2 и все дополнения – теперь на русском языке!

Дополнения требуют наличия лицензионной версии The Sims 2
Дополнения совместимы с русской и английской версиями The Sims 2
Версия игры для PlayStation 2 и PSP — на английском языке.

реклама

12+
www.pegi.info



PC DVD ROM PlayStation 2 PSP

А как играешь ты? thesims2.com





1 При всех своих достоинствах, Call of Juarez постоянно напоминает какие-то другие игры, фильмы – что угодно. Сейчас, например, пробежку по крышам Инсмута из Call of Cthulhu: безоружный гость города навлек на себя гнев местных жителей, сплошь головорезов, и изо всех сил пытается... Фтагхн тебе в руки!

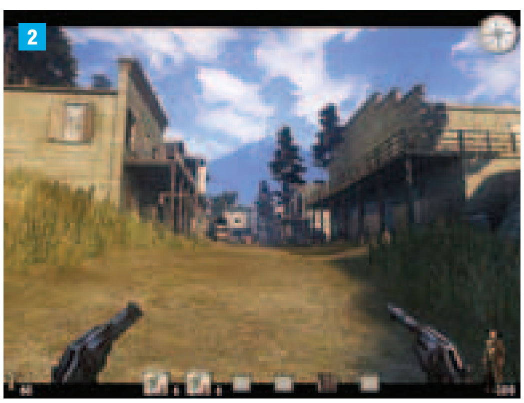
2 Эйфория – а еще ведь ничего толком не произошло.

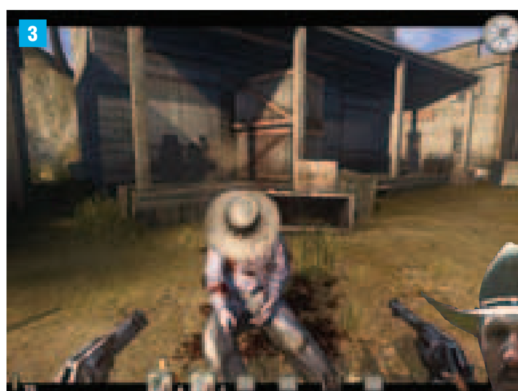
3 Очень много льющейся крови и открытых ран, и все это смакуется в замедленном времени, при этом игра почему-то вовсе не кажется жестокой.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** shooter.first-person.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** http://www.callofjuarez.com

Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com









ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ
Интересный сюжет и стильный игровой мир. Крайне обаятельный внешний вид. Разнообразие персонажей и игровых режимов. Отличное воплощение задуманного.

МИНУСЫ
Отсутствие решимости в продвижении собственных идей. Некоторая затянутость отдельных уровней – можно было еще бодрее, еще разнообразнее.

РЕЗЮМЕ
Очень хорошая игра, которая будет еще лучше, если вы не ожидаете от нее слишком многого.

CALL OF JUAREZ

ОТЛИЧНО

ЕСЛИ БЫ СЕРДЖИО ЛЕОНЕ ДЕЛАЛ FPS...

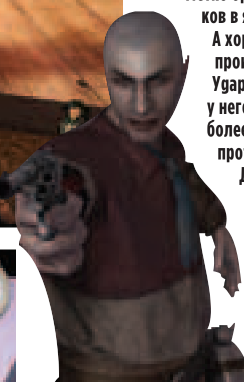
Оторваться невозможно, всего пара вечеров, и все остается позади, воспоминания расплывчаты и состоят из бесформенных вспышек ярких красок, из солнечного света и свиста пуль, проносящихся где-то совсем рядом.
Это игра-приключение. Множество действующих лиц, постоянная смена места действия, самой манеры игры, настроения, наконец. Ураганный шутер и медитация в stealth-элементах, физические загадки (вместо пластиковых бочек сегодня на повестке дня деревянные ящики), разговоры и монологи, праведный гнев, золотая лихорадка... Нам предстоит попеременно играть роль двух главных героев, которые мало того, что совершенно не похожи друг на друга, так еще и являются смертельными врагами. Если бы компьютерные игры придумали на полвека раньше, то жанр вестернов болел бы хроническим перенаселением.

ОСТАНАВЛИВАЯ МГНОВЕНИЯ

Билли – юный бродяга, в прошлом вынужденный покинуть родной дом, скитавшийся в бедности и решивший возвратиться в родные пенаты, обвиненный в преступлении, которого не совершал, и ставший таким образом живой мишенью.
Билли очень ловок – он отлично плавает, даже в горных реках с сильным течением, когда несет с такой скоростью, что первый же удар о камни превращает человека в медузу. Билли способен схватить кнутом выступающую ветку и взобраться по кнуту наверх, раскачаться, запрыгнуть куда-нибудь, а потом одним движением снять кнут. Билли неплохо управляется с лошадью, совершенно бесшумно пробирается сквозь кусты весьма малоприятного вида и способен замереть в тени, становясь почти невидимым, так что враг пройдет в десяти сантиметрах и даже не заметит его присутствия.
Второй персонаж, обличье которого нам предстоит принять, пастор Рэй – настоящая машина убийств, он проходит всеразрушающим ураганом, оставляя за собой горы трупов и обильно политую кровью почву. От вражеских пуль его спасает не только сила веры, но и надетая под плащ кираса (каждое попадание в которую игра заботливо отмечает в правом нижнем углу). А главный секрет огневой мощи – так называемый Concentration mode, «режим сосредоточенности», вариация на тему классического bullet-time. Время резко замедляется, зрение фокусируется на противниках, размазывая остальные несущественные детали, и по экрану движутся два прицела, слева и справа, навстречу друг другу (это Рэй достает револьверы и вытягивает их перед собой), и в таком режиме можно вести огонь из двух стволов независимо. Редкий противник успевает сделать ответный выстрел, не говоря о том, чтоб попасть куда-нибудь. Огонь вырывается из стволов, пули яркими метеорами пронзают воздух, брызги крови, сбитая шляпа взлетает вверх, противник исполняет танец смерти – зрелище сколь жуткое, столь и красивое.
Посреди всего этого хаоса пастор может взять в одну руку Библию, в другую ружье, и одновременно проповедовать словом и свинцом. Честно говоря, это просто невероятное пижонство, но таков уж персонаж.







Метко брошенная горящая масляная лампа превратит ближайших противников в яркие подвижные факелы и перепугает остальных врагов.
А хорошо брошенная незажженная лампа позволяет вам выстрелом произвести детонацию в любой удобный вам момент.
Удар хлыста воздействует на конечности противника, выбивая оружие у него из рук и почву у него из-под ног. Лежащий безоружный враг куда более угоден Богу, нежели вооруженный и крепко стоящий на ногах противник.
Даже если цель одна, есть множество различных путей ее достижения.
Оружием является не только то, что блестит. Удар стулом может быть не менее эффективен, чем пуля.
Пуля не может изменить свою траекторию, а цель свободна в движениях. Меткость есть не столько заслуга стрелка, сколько ошибка цели, которая не смогла своевременно уступить пуле путь. Вспомните об этом во время дуэлей!
Метко прочитанная цитата из Библии способна отправлять отпетых грешников прямиком в ад, минуя чистилище.





Поиски мифических сокровищ Ацтеков, темные тайны из прошлого, дерзкое ограбление поезда, хорошие и плохие индейцы, бои в катакомбах...

После почти неуязвимого Рэя снова играть за крадущегося Билли довольно тяжело, в первую очередь психологически: ведь если пастор самый сильный воин игры, то Билли самый слабый. Хотя слабость Билли все-таки несколько условна – наш тинэйджер запросто убивает кнутом волка и способен разобраться с целой стаей, оставшись без единой царапины. Кстати, вместо аптечек – бутылки виски. Литр из горла, не отрываясь от текущих занятий, – и боец снова в деле, зарастет как на собаке. Выстрел в голову смертелен, а в тело нужно всадить пару-тройку пуль. Дробовик на большом расстоянии скорее царапает, чем ранит, а в ближнем бою становится самым страшным оружием.

КОМПАС – НАШ РУЛЕВОЙ

Что касается внешнего вида, то вне помещений игра очень сильно напоминает Oblivion, при этом ни в чем ей не уступая. Яркое солнце, густая листва деревьев, высокая трава, плотные заросли кустарника – здесь очень красиво и очень опасно. HDR делает свет ярче, а тьму чернее, но без неуемного фанатизма, присущего первым появлениям сей графической технологии, а глубина фокуса, размывающая то, на чем не сосредоточен наш взгляд, придает картинке совсем уж глянцевый вид.

Хотя большая часть игры проходит на открытом воздухе, и перед нами то и дело открываются виды на бескрайние дали, сойти с узкой сюжетной тропинки игроку не позволено. Компас, поселившийся в правом верхнем углу экрана, постоянно подсказывает, в каком направлении сделать следующий шаг, а специально для непонятливых дорога постоянно огорожена непреодолимыми преградами, пара метров в сторону – вот и вся игровая свобода. И хотя некоторая нелинейность в игре все-таки присутствует, свобода выбора крайне ограничена: расчистить путь огнем слева, или прокрасться справа, причем между дорогами от силы пара метров.

ПЯТНА НА СОЛНЦЕ

Искусственный интеллект – традиционно слабая часть сюжетных шутеров. Наши соперники еще могут вполне убедительно играть жертву, когда Рэй с Библией и ружьем прокладывает себе путь сквозь орды грешников. Все, что в это время требуется от пушечного мяса, – это не стоять на месте и искать укрытие, либо же просто «качать маятник». Но роль охотников сама по себе гораздо сложнее, и в миссиях за крадущегося Билли противники постоянно показывают несостоятельность. Они не способны заглянуть за угол, даже если оттуда доносится пальба и истошные вопли. Даже если они заметили Билли и начали

1 В истории человечества не один город был полностью уничтожен в процессе очищения от греха.

2 Максимально эффективное использование имеющегося оружия – два врага, и у каждого на лбу перекрестие револьверного прицела. Одновременный выстрел из обоих стволов – и еще две души отправляются в чистилище. Счастливого путешествия, господа!

3 Гэтлинг, оружие возмездия всему миру оптом, поскольку за адским пламенем разглядеть цель весьма проблематично. Просто обводим дулом места вероятного скопления противника, не отпуская гашетку. Жаль, Библию при этом вслух читать нельзя!











1 Убивать фермеров здесь не принято, а вот экспроприировать у них что-нибудь полезное зазорным не считается. Хотя Билли выписан так, что впору ждать эпилога, где он возвращает земледельцам украденных лошадей, оружие и прочую мелкую утварь.

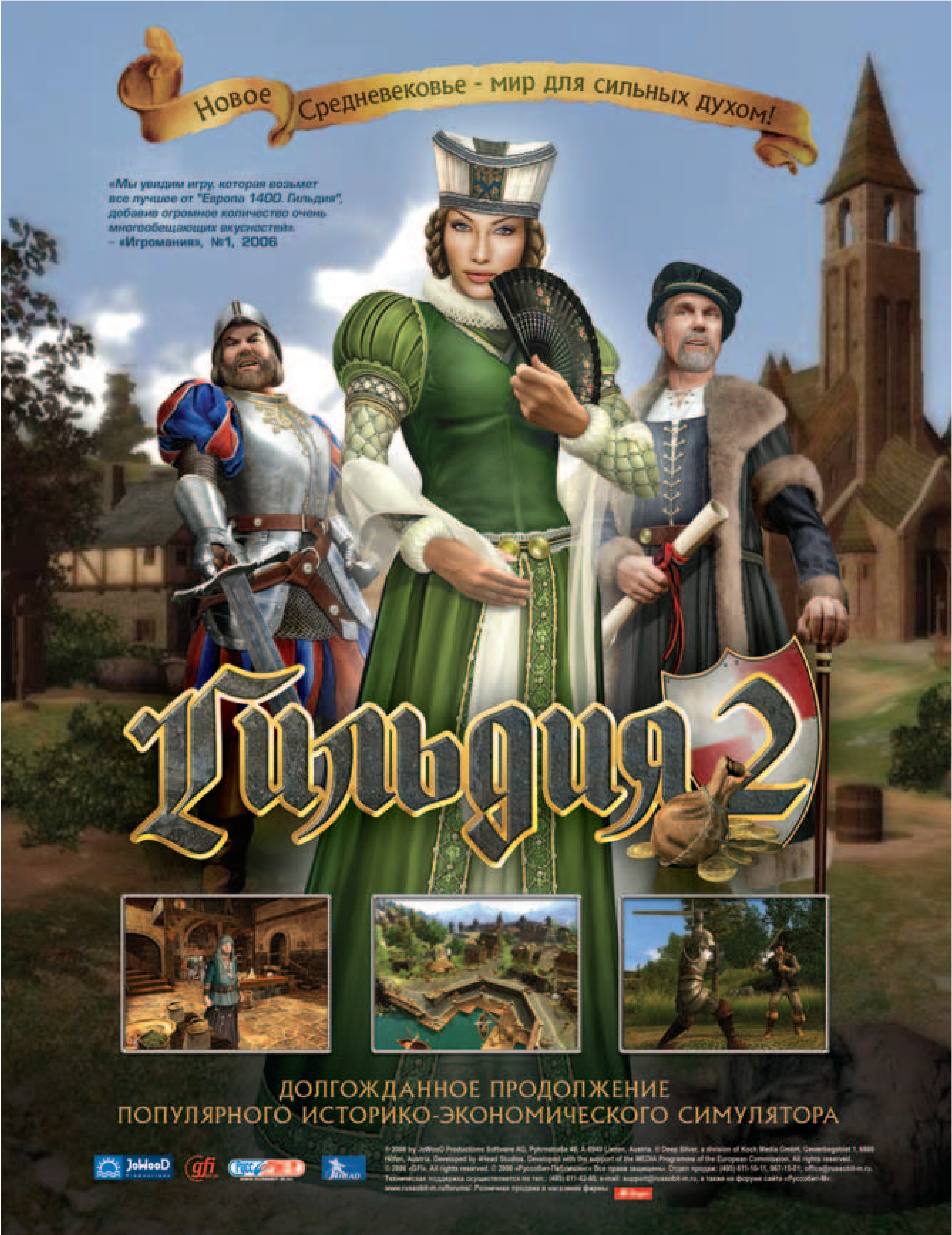
2 У пастора всегда вдоволь оружия, а вот Билли приходится действовать в условиях сурового дефицита боеприпасов. Ничто так не поощряет stealth-прохождение, как полное отсутствие патронов.

3 Мексиканская дуэль – весьма непростой объект для мини-игры. Быстрое короткое движение мышью вниз, затем сразу вверх – и по экрану ползет непослушное перекрестие.

было гнаться за ним, стоит ему скрыться из виду на секунду-другую, как преследователи теряют к беглецу всякий интерес и возвращаются к своим делам.
Еще к игре можно придираться по поводу всяких мелочей – почему, например, при смене эпизода игра забывает, какое у нас было оружие, и вместо отлично работающих блестящих стволов выдает какое-то ржавое барахло?
Не покидает ощущение, будто игра не верит в собственные силы. Подобно способному ученику, который уже достиг уровня собственных учителей, но все боится признаться себе в этом и перейти на новый уровень, перестав заимствовать чужие идеи, и заняться поиском и воплощением собственных. Пожалуй, именно из-за этой постоянной оглядки на общие стереотипы, на то, что принято делать, а чего делать не стоит, из-за чрезмерно старательного перенимания уже существующих идей Call of Juarez нельзя назвать настоящим шедевром. Очень жаль, тем более что все остальное у этой игры уже есть, и существующие недостатки ее не особенно портят – все-таки не бывает игр совсем уж без недостатков.

ПАСТОРАЛЬ НАПОСЛЕДОК

Поиски мифических сокровищ Ацтеков, темные тайны из прошлого, дерзкое ограбление поезда, хорошие и плохие индейцы, высокие горы, яркое солнце, быстрые реки с опасными порогами, бои в катакомбах, ночные бури, где яркие молнии на мгновение заливают весь мир ярким светом и где свет может быть смертельно опасен. Сюжет игры, вмещая в себя едва ли не все штампы жанра, при этом выглядит очень крепко, хотя и кажется порой, что роликам (все они, разумеется, выполнены на движке игры) не хватает хорошей режиссуры. Так, в самом начале игры сцена убийства шерифа очень неубедительна, поскольку трудно с наскока понять, почему те люди, что пришли вместе с ним, внезапно повернулись против него. И все становится на свои места, стоит только представить себе, как ту же сцену срежиссировал бы Серджио Леоне – как, столкнувшись с сильным противником (пастором, разумеется), шериф на мгновение теряет чувство превосходства над окружающим миром, и стая за его спиной, впервые чуя, что вожак слабеет, наносит неизбежный удар. Все это мы вынуждены додумывать, так что подача несколько смазывает сюжет.
Согласно последней моде, игре свойственны трогательные реверансы политкорректности. Уже в самом начале нас предупреждают, что здесь нельзя убивать невинных людей (как окажется потом, встретить таковых на Диком Западе удается весьма нечасто) и даже животных, в противном случае игра закончится. Первые же встреченные Билли индейцы обыскивают труп бледнолицей леди; «Наверное, индейцы-ренегаты», – бормочет себе под нос Билли, тем самым выдавая игроку лицензию на отстрел всех встреченных краснокожих на этом уровне.
Потому что при всей своей кажущейся кровавости это на редкость безобидная игра. И, разумеется, в конце ждет непременный хэппи-энд, деньги, любовь, примирение и всеобщая гармония. Не все, правда, доживут. СИ


Новое Средневековье - мир для сильных духом!
«Мы увидим игру, которая возьмет все лучшее от "Европа 1400. Гильдия", добавив огромное количество очень многообещающих вкусностей».
– «Игромания», №1, 2006
Гильдия 2
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
ПОПУЛЯРНОГО ИСТОРИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА
JoWooD





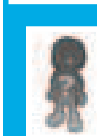




ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, Xbox 360
ЖАНР:
action-adventure.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск» (PC)
РАЗРАБОТЧИК:
Avalanche Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
www.eidosinteractive.co.uk/gss/justcause/index.html



Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

1 Знакомьтесь, Рико Родригес. Простой освободитель человечества от ига тиранов.

2 Вот, кстати, скриншот с отключенными эффектами. Смотрится очень неплохо, а главное, не бьет по глазам.

3 К скачкам по машинам привыкнуть очень непросто. Позже это входит в привычку.

4 Дикие аборигены приветствуют нового бога Родригеса.

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ
Огромная территория, большой выбор техники и оружия, привлекательная графика, разнообразные возможности персонажа.

МИНУСЫ
Чересчур короткая сюжетная линия, скучные дополнительные задания. Бестолковые перестрелки.

РЕЗЮМЕ
Отличный повод ощутить себя супергероем. Если бы разработчики приложили чуть больше усилий и разнообразили игровой процесс, оценка была бы выше, но увы...

JUST CAUSE

ПОКА В КИЕВЕ ТРУДЯТСЯ НАД ПРОДОЛЖЕНИЕМ XENUS, ГОРЯЧИЕ ШВЕДСКИЕ ПАРНИ ПРЕДЛАГАЮТ СВОЙ ВАРИАНТ.

PC-версии Just Cause появиться на рынке без мощной рекламной кампании оказалось непросто. Не успели, господа разработчики, заслониться крепким щитом рекламы или модных завлекательных акций – получите плюху. Нет, не то чтобы мы об игре и слыхом не слыхивали, суровое лицо Рико Родригеса мелькало в игровых новостях. Вот только речь шла тогда о приставочной версии. Обмолвки создателей о переносе Just Cause на компьютер были слишком уж робкими. Конкуренция на современном медиарынке слишком сильна, чтобы пропустить выскочек-игроделов, забывших прикрыть тылы парой-тройкой глянцевых полос с броскими лозунгами. Даже Doom III вертели со всех сторон, раскладывали по полочкам, а для верности подстроили утечку информации и несколько раз представили публике сырую версию. Хотя, как мы понимаем, название игры помнят в Сахаре, на Северном и Южном полюсах, и даже в Новой Гвинее дети нет-нет, да и прошмыгнут меж хижин в поисках марсианской нечисти. Но не таков наш Рико Родригес! История его подвигов для многих оказалась сюрпризом. Ролики о сорвиголове, что прыгает с машины на машину, палит с двух рук, летает на самолете и разве что не танцует джигу в жерле вулкана, дополнила подоспевшая демо-версия – и на форумах в Интернете закипело обсуждение новинки. Гигантский дистрибутив, не способный уместиться на обычном однослойном DVD, окончательно спутал мысли. Сейчас, после близкого знакомства с игрой, хочется отметить еще один досадный промах Avalanche Studios – полное отсутствие самоиронии. С таким чувством юмора, ребята, за игры лучше не браться. Если послужившая идейным вдохновителем GTA: San Andreas начинает хохмить и фонтанировать шутками уже со вступительной сцены, то Just Cause сразу же напяливает строгую хламиду и не вылезает из нее до финальных титров. И это при таком экзотичном окружении, под звуки гитар и испанских серенад. На потеху почтенной публике ясный сокол Рико, ни много, ни мало, камнем летит с небес. Отличный способ представить нам главного героя! Почти что Мессия, с нимбом из солнечного диска и крестом на половину груди, он стремится к бренной земле республики Сан-Эсперито, чтобы подарить ее жителям свободу и демократию. Под его распростертыми крыль... руками стелется островная зелень, изрезанная каньонами, горами и дорогами – местность для двух десятков сюжетных и бесчисленных побочных миссий. Движок чуть перебарщивает с блумом и размытием, однако картинка напоминает видовую открытку с курорта – яркий, насыщенный глянец. Вместе с прекрасной зеленью и едва ли не самым привлекательным прибоем, на одном экране безо всяких усилий для движка собираются и ведут кипучую деятельность с десяток персонажей, снуют автомобили, а в небе стрекочут вертолеты. При

Крылья, лапы и хвосты

Средства передвижения – предмет особой гордости Just Cause. Автомашин, мотоциклов, мопедов, броневиков, танков, катеров, субмарин, вертолетов и самолетов набралось в общей сложности что-то около восьми десятков. Рико самостоятельно садится за руль либо, если это позволяет сюжет, занимает место у стационарного пулемета и палит по противнику, пока управляемый ИИ персонаж рулит и комментирует события. Нам не удалось почувствовать какую-то особенную физическую модель, однако невооруженным глазом заметны отличия в поведении техники. Неповоротливые бронированные джипы полиции тяжелы в управлении, а мотоциклы проворны, но на редкость быстро ломаются. Да, конечно, все средства передвижения могут быть выведены из строя, при первых авариях они теряют запчасти, а потом очень небезопасно взрываются. Используя карманный компьютер, Рико Родригесу позволительно заказывать технику с доставкой. Ее принесет волшебник в военном вертолете и скинет на землю в ящике. Смешно, правда? Особенно если не успеть отбежать. Берегите геройские головы!









Не возбраняется выпрыгнуть на ходу из горящей машины, сиганнуть с моста, и, не теряя времени, захватить катер террористов.

этом никаких раздельных зон, отдельных островков и экранов загрузки. Сплошной полигон для боевых действий с непроходимыми джунглями, собственными аэродромами и маковыми плантациями. Что особенно приятно, свобода передвижения не ограничена одной лишь земной твердью; помимо многочисленных тропинок, дорожек и непроходимых лесов, Рико открыты небеса, надводное и подводное пространство. Сочетайте все это по вкусу: не возбраняется выпрыгнуть на ходу из горящей машины, сиганнуть с моста, спланировать в сторону ближайшей пристани, нырнуть в воду и, не теряя времени, захватить катер террористов. Такой легкости бытия разработчики достигли, добавив нашему кабальеро несколько эффектных приемов: нажимаем «F», и он карабкается на крышу едущего автомобиля или на крыло самолета. Теперь «пробел» – прыгает на крышу соседнего авто или возвращается за баранку. Понравился вертолет – не вопрос, достаем крюк-гарпун и ловим стальную «птичку» или любое другое транспортное средство. Многоразовый парашют услужливо срабатывает по нажатию все той же «F» – с ним удается изящно нарушать задумки дизайнеров уровней и десантироваться прямо на головы врагов. Кстати, вися на стропах, Рико может весьма успешно вести огонь. Как все это выглядит? Постарайтесь представить себе лицо человека, пытающегося сохранить мужественный ореол, болтаясь наподобие тормозного парашюта за крылом пикирующего самолета.

После недавней статьи (августовский номер «СИ») нет нужды еще раз пережевывать сюжет. Мы бы, кстати, совершенно не расстроились, если бы его не было вовсе – после стремительных погонь и перестрелок возвращаться к рассказу о революции и свержении всевластного генерала Мендозы силами Родригеса не хочется. Местная экзотика и режим «свободного плавания» (ходим-бродим по острову и задираем местных полицейских) куда увлекательнее, чем пошаговое следование поставленным задачам. Последним, будем честными, порой нельзя отказать в оригинальности и некоем изяществе: скажем, убийство директора банка удается провернуть разными способами. Перегородить путь его кортежу – самое очевидное. Накрыть товарища с воздуха, попытавшись пристроить самолет прямо на крышу его авто, – занятие для эстетов. Попросту взорвать

1 Спасатели просили Рико не заплывать за буйки, но тот лишь приветливо помахал им автоматом. Добрая душа.

2 В такие минуты почему-то вспоминаются классические герои комиксов «Марвелл».

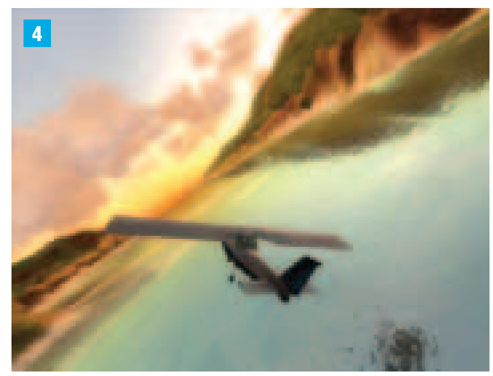
3 С блумом движок явно переусердствовал, однако в движении все выглядит весьма симпатично.

4 Даже на пляже Рико неймется. Откинул шезлонг, взорвал автомобиль. Тайфун, а не человек!











Подобное здесь происходит сплошь и рядом. Бывает хуже – в воздух взмывают люди.

1 Истинные герои стреляют только так. Чтобы не попортить шкуру врага, видимо.

2 Плавать тоже можно. И нырять. И красть катера прямо из воды.

3 Картина неизвестного художника «Рико поднимает восстание». Хлопцы, кстати, не прочь иногда выпустить пару пуль в нашу сторону. По ошибке.

4 Вид с самолета прекрасен. Если вам грустно или одиноко – смело садитесь в любое летающее средство и поднимайтесь в воздушное пространство Сан-Эсперито.

тоже не возбраняется. Выкурить из автомобиля и тихо пристукнуть где-нибудь в лесочке – все в ваших руках, экспериментируйте. При этом вокруг бурлит жизнь – по дорогам скользят мирные седаны и военизированные джипы, местные группировки ведут свои собственные разборки, не обращая на нас никакого внимания. Назойливые мотоциклисты и пьяные жители, кстати, попадают в аварии разной степени тяжести. Но скажите, кто придумал в Just Cause освободительные восстания? Разрушить баррикаду, расчистить дорогу ко второй баррикаде, сломать ее, разобраться с защитниками флага, захватить флаг. Строгая последовательность действий не пугает Рико – уж он-то знает, как свергать режимы. Пока герой не поговорит с предводителем повстанцев, на улицах захваченного города нет ни защитников, ни – что самое интересное – захватчиков! Все материализуется из воздуха перед героическим носом, чтобы через минуту быть расстрелянным, растоптанным и полностью изничтоженным революционно настроенными нами. Секрет шведских разработчиков проявляется не сразу: первая атака способна произвести сильное впечатление. Кругом кричат, стреляют, из зарослей кукурузы прут люди с автоматами, что-то взрывается. Родригес ведет огонь с двух рук, подбирает чужое оружие и кидает гранаты со скоростью и мощью средней полевой гаубицы. Умирать супергерой не хочет ни в какую, выдерживая пару десятков выстрелов в упор и несколько взрывов. Подобная, гм… мини-игра почему-то входит в обязательную программу местных развлечений – не подняв народ на баррикады, не заработать очков престижа и права использовать новую технику и оружие. После десяти восстаний в совершенно неотличимых друг от друга поселках очень хочется все бросить и отправиться бороздить морские просторы на новеньком катере.

Именно там, между водой и небом, недочеты игры отступают на второй план. Привлекательное графическое исполнение, дизайн островов и модели проплывающих мимо лодок соединяются в единое целое – то, ради чего стоит установить и пройти игру. Увы, сюжетная ветка слишком коротка, чтобы увлечь нас надолго или, тем более, заставить переигрывать Just Cause, а бесчисленные освободительные восстания однообразны и непосредственно ни на что не влияют. Приходится либо прибегать к услугам генератора случайных миссий – принеси то, «убери» того-то, либо измышлять приключения самостоятельно. Открыть артефактные авто и оружие, совершить пролет под мостом и выполнить в небе пару фигур высшего пилотажа, устроить соревнование по бейджампингу. У нас в руках необыкновенно привлекательный мирок с массой возможностей, надеемся, что продолжение обзаведется и увлекательным сюжетом. Или, быть может, будущее за создателями модификаций и транспортных средств? СИ



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Он пришел Разбудить древнее Зло
Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек
Dark Messiah
Might and Magic
WWW.DARKMESSIAHGAME.RU
ARKANE STUDIOS
Kuju
UBISOFT
Бука

Знакомство с Фуггерами

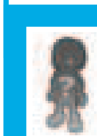
«The Guild 2? О'кей, а где же первая часть?»– спросите вы и будете совершенно правы. Чтобы ответить на этот вопрос, нужно отправиться в небольшое историческое путешествие на семьсот лет в прошлое, в свободный город Аугсбург, где на протяжении нескольких веков процветала финансовая империя семьи Фуггеров. Фуггеры занимались ростовщичеством (теперь это называется «банковская деятельность»), снабжали деньгами королевскую чету Габсбургов и добывали медь в Тироле и Венгрии – в общем, были типичными олигархами. К чему это я? А к тому, что первая часть The Guild 2 неожиданным образом называлась... Europa 1400: The Guild (2002), и, в свою очередь, является (не теряйте мысль) третьей частью некогда очень популярной в Германии экономической стратегии Die Fugger. Назвать игру Die Fugger 3 потомки великой династии банкиров (скандал!) запретили через суд: главный герой, видите ли, чернил доброе имя Фуггеров, занимаясь кроме честной торговли разбойным промыслом и коррупцией. Название Europa 1400 тоже не прижилось за пределами Германии. Решили назвать игру The Guild 2.



1 Создание главного героя сделает честь любой ролевой игре. Интересно, зачем уделять столько времени созданию внешнего образа, если лет через пятьдесят он все равно отдаст Богу душу? А может быть, черты лица и форма кепки передается по наследству потомкам? Надо проверить...

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.tycoon
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Jowood
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI / Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** 4HEAD Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** www.theguild2.com



Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru



Die Fugger 2 (1996) – дальний потомок The Guild 2, работал исключительно под DOS и представлял собой пошаговую стратегию. Третья часть игры сменила название в результате судебного решения: потомки семьи Фуггеров потребовали не чернить имя средневековых олигархов.



2 Хижина «первого уровня» выглядит довольно уютно – с ростом благосостояния игрок сможет защитить свой дом от нападений грабителей, расширить подпол, обзавестись полезным домашним скарбом или... просто купить новое строение, ближе к городской ратуше и гораздо просторнее.

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ
Игра «ручной работы», каких сейчас уже не делают: смелая идея, свободный геймплей и непаханое поле для любителей экспериментов.

МИНУСЫ
Едва ли шаг вперед по сравнению с оригиналом. «Непаханое поле» таит под землей коряжистые пни «багов», большая часть которых умело маскируется под особенности игрового процесса.

РЕЗЮМЕ
Брильянт для любителей экономических и политических симуляторов, который достанется лишь самым терпеливым и усидчивым. Дайте игре время, и она вознаградит вас сторицей.

ХОРОШО

THE GUILD 2

ДЕРЕВЕНСКИЙ ДУРАЧОК

Игры, сделанные в Германии, всегда были «особенными», но создатели The Guild 2 сумели побить все рекорды. Индпошив. Ручная работа! Сейчас таких игр уже не делают: типичная «игра мечты» вполне конкретного человека по имени Ларс Мартинсен (Lars Martensen), основателя 4HEAD Studios, не покидает стапелей уже более десяти лет и в целях конспирации время от времени меняет имена, пароли и явки. Die Fugger, Die Fugger 2, Europa 1400: The Guild и The Guild 2 – чтобы ни было написано в документах, их предъявитель одна и та же игра. Идут годы, меняются операционные системы и порядковые номера в названиях топ-моделей графических акселераторов, бьются на смерть консоли «следующего» поколения, растут и приходят в упадок игровые империи, однако здесь все по-прежнему: солнечный день пятнадцатого века, зажиточный крестьянин Матиас и его жена Марта выходят на поле, чтобы собрать новый урожай брюквы и отвезти его на воскресный рынок. К своему невероятному стыду, я познакомился с The Guild 2 только год назад на очередной Games Convention: уставший от бесконечной череды интервью и презентаций Мартинсен с блеском в глазах и сумасшедшей увлеченностью рассказывал про игру так, как говорят про собственного ребенка. Гигантская «песочница», никаких ограничений, сочетание всех возможных жанров, от экономического симулятора до action со всеми остановками между ними, политические интриги, коррупция, смена поколений и при этом – убедительная 3D-графика, проработанные модели и возможность лично пожать руку каждому из многих сотен жителей средневекового поселения. Или пырнуть ножом в спину... «Вы вольны в своем выборе... Но помните о последствиях!», несколько раз повторил создатель игры. Свой выбор он уже сделал. Идея совершенно безумная, ребяческая, без всяких шансов выжить – издатели-мейджоры отстреливают такие проекты еще на подлете, однако вот нестыковка: почти такая же игра уже была сделана 4HEAD ровно четыре года назад. Europe 1400: The Guild выдержала «золотое» переиздание, прошла через бесконечную череду патчей и собрала вокруг себя если не армию, то партизанский отряд фанатично преданных поклонников по всему миру, в том числе и в России, где люди знают толк в неподъемных и бездонных стратегических играх.

THE SIMS В СРЕДНЕВЕКОВЬЕ?

Попытка дать четкое жанровое определение The Guild 2 поставит в тупик даже опытных экспертов. В ход идут шаблонные варианты «экономический симулятор с элементами ролевой игры» или «историческая стратегия», попытки привязаться к известным играм: «нечто среднее между The Settlers и The Sims», а также лидер сегодняшнего хит-парада «Grand Theft Auto в средневековом королевстве». Занавес!
Игра и в самом деле водит нас за нос. The Guild 2 начинается, как заправская RPG: нам предлагают создать персонажа. На выбор десятки различных бород и давно вышедших из моды головных уборов, более дюжины пивных животиков различного объема и формы, не говоря уже о прическах, разрезе глаз, фор-



Один из членов династии Фуггеров, Якоб Фуггер (1459-1525), ничего не знал о компьютерных играх. Портрет кисти великого Альбрехта Дюрера.













Я подумал, что хорошо бы сейчас признаться ей в любви, жениться и приступить к «акту создания», однако по-прежнему не мог подняться с земли – похоже, мой герой действительно умер.

мах носа и т.д. Хочу успокоить поборников феминизма – будущую финансовую династию может основать и женщина. Игру интересует буквально все: как нас зовут и какой мы веры, под каким астрологическим знаком рождены, а также предлагает распределить очки между десятью (!) характеристиками героя, среди которых есть как вполне привычные в ролевой игре «телосложение», «ловкость», «харизма», «скрытность» и «боевые искусства», так и загадочные «эмпатия», «риторика», «ремесленничество» и другие.

Но самый большой сюрприз ожидает неофита при выборе класса: вместо «воинов» и «магов» нам предлагают стать «патроном», «мастером», «ученым» и «разбойником» (простите за вольный перевод, уверен, студия локализации GFI справится лучше). Вариант №1 рекомендуется новичкам: игрок займется выращиванием, переработкой и продажей всего, что растет на земле и годится в пищу. Понятно, что с такой профессией не страшен никакой дефолт – кушать люди будут всегда. Продвинутые фермеры смогут построить сеть таверн и постоялых дворов. Мастеровые набьют руку в плотницком, кузнечном и портняжном деле, ученые – станут интеллектуальной элитой города и посвятят себя делу божьему или таинственным алхимическим экспериментам, ну а разбойники будут обирать и шантажировать первых, вторых и третьих, дав начало знаменитой династии преступников. Перед тем как вы решите с головой окунуться в водоворот средневекового бизнеса, советуем пройти семь обучающих миссий.

Более часа игра будет вертеть перед вами многочисленными боками, обучая строительному делу (на заработанные деньги можно строить и модернизировать жилые дома и мануфактуры), основным приемам общения с людьми (матрица взаимоотношений многочисленных обитателей игры крайне сложна – каждый приходится кому-нибудь родственником, и если у соседа-кузнеца на вас зуб, не ждите теплого приема от его пятиюродного племянника по материнской линии), искусству производства и продажи товаров (добыча, склад, транспортировка тележками – это же немецкая игра, вы помните?) и даже – внимание – таинству любовных отношений между мужчиной и женщиной. Эту деликатную тему создатели игры не могли обойти при всем желании: ведь чтобы создать династию свиноводов, нужно иметь потомков.

1 Обратите внимание: травинка к травинке, лепесток к лепестку, листья на деревьях выписаны до каждой прожилочки и послушно качаются в такт ветру – зачем? ЗАЧЕМ? Загадочные они все-таки люди, немецкие дизайнеры...

2 Не ставьте сразу великих задач, начните с малого: скотина, сахарная свекла. Заведите жену, родите детей... Лет через сто, осмотревшись, можно начинать действовать.

3 Немецкие RTS способны поставить на колени любой графический ускоритель (куда уж там Doom 3), однако могучий Radeon X1900XT с честью выдержал испытание.

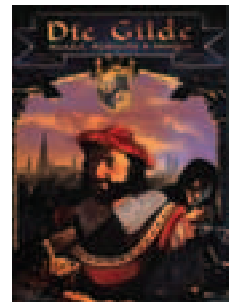






Общество анонимных олигархов

Несколько перлов с официального форума The Guild 2. «Я кузнец, а мои жена и дочь – разбойники. Они охраняют мои мастерские от нападений конкурентов, а их шайка воров приносит неплохой доход на развитие моего бизнеса...» «Я – разбойник, а жена занимается сельским хозяйством, владеет всеми пастбищами в околотке и держит сеть постоялых дворов. Мы отличная пара, бизнес идет вверх...» «Лучший способ быстро разбогатеть – построить несколько добывающих шахт и нанять больше работников. Деньги так и текут рекой, а ваши рабочие быстро набирают опыт». «Если ваш параметр «риторика» невысок, даже не пытайтесь обращаться в суд с доносами на соседей и участвовать в политических дебатах...» «У меня два пастбища, церковь, два жилых дома, одна таверна, две воровские гильдии и лагерь разбойников в лесу, ферма, скотина, пользуюсь уважением в политических кругах, женат, имею четырех сыновей (с дочерьми не повезло), однако вот незадача – не могу справиться со своими конкурентами. За убийство сразу ловят и сажают в тюрьму. Что мне делать?..». Знаете, какой был ответ? «Попробуйте ПЕРЕЖИТЬ своих врагов». Боже, храни The Guild 2!



Оригинальную версию The Guild за пределами Германии решили назвать Europe 1400: The Guild. Неудачное решение.

1 Городская ратуша – место, где проходят суды, заключаются сделки и «решаются вопросы». Возможно, рано или поздно кто-то из ваших родственников заведет себе офис и будет приходить сюда на службу, «заносить» взятки и до хрипоты спорить с оппонентами. Не забудьте только поработать над умением «риторика».

2 Потерявшие чувство меры преступники и злостные должники рано или поздно познакомятся с человеком в живописном черном мешке с прорезями для глаз.

Процесс ухаживания полон средневековых ритуалов. Первым делом из предложенного списка надо выбрать «правильную» невесту (или жениха). Едва ли этот выбор разумно строить на основе личных симпатий – значительно более важную роль играет семья предполагаемого супруга: знатность, богатство, род занятий. После того как выбор сделан, начинается «конфетно-цветочный» период, на время которого The Guild 2 неожиданным образом превращается в The Sims или Fable – комплименты, подарки, признания, кольца в подарок. Успех не гарантирован: Монтекки вряд ли согласится выйти за Капулетти, а если у вас за душой только покосившаяся хибара в пригороде и перезаложенный курятник – не рассчитывайте на благосклонность зажиточной горожанки. Отгуляв свадьбу, молодые селятся в доме жениха. Смущенно откашлявшись, авторы сообщают: «Между любящими возможны дополнительные действия в то время, когда они находятся у себя дома». И правда: стоит нажать кнопку «акт создания», как пара уединится за закрытыми дверьми спальни, а через десять секунд оттуда раздастся счастливый голос мужа: «Похоже, скоро у нас будет ребенок, дорогая!». Романтическая часть игры успешно завершена – через 9 месяцев ваш трудовой коллектив пополнится новой парой рук. За работу!

РЫЦАРИ, КОТОРЫЕ ГОВОРЯТ «НИ»

Изнемогая от скуки во время обучающих миссий, я был уверен, что уж теперь-то знаю об игре все. Однако первый же выход в свет продемонстрировал мою полную беспомощность. Два больших города соединены сетью дорог, в горах – шахты, в полях – рожь и пшеница, а вокруг – сотни бегущих по своим делам людей. Мир The Guild 2 живет своей жизнью с первой секунды, и до игрока с его заботами ему нет совершенно никакого дела. В карманах молодого оболтуса звенит несколько тысяч «подъемных», но цель – разбогатеть, построить собственную династию, стать видным политическим деятелем и выжить со света конкурирующие династии – столь заоблачно далека, что руки невольно тянутся к топору и кастету. Решено! Буду разбойником.

Так родился на свет типичный бюргер Никита Коровяк – обладатель красной физиономии, курчавой бороды, атласной косоворотки и самого неприятного тембра голоса, который я только смог найти. Осмотревшись, я выбрал лесную дорогу, ведущую к золотым приискам, по которой вереницей ползли крестьяне с полными тачками. К завязавшейся драке скоро присоединились двое вооруженных здоровяков (откуда здесь стража?) и через минуту мой труп уже лежал посреди дороги, отзываясь на прикосновения курсором мыши бодрым «да будет так!». Стражники убежали по делам, собравшаяся вокруг толпа разбрелась, и только пышногрудая крестьянка с котомкой осталась стоять на месте так и не случившегося преступления. Я подумал, что хорошо бы сейчас признаться ей в любви, жениться и приступить к «акту создания», однако по-прежнему не мог подняться с земли – похоже, мой герой действительно умер.

Вторая попытка в роли начинающего с/х олигарха оказалась









При первом знакомстве The Guild 2 может ударить вас лицом в стену: столь резким кажется переход от обучающих миссий к настоящей игре.

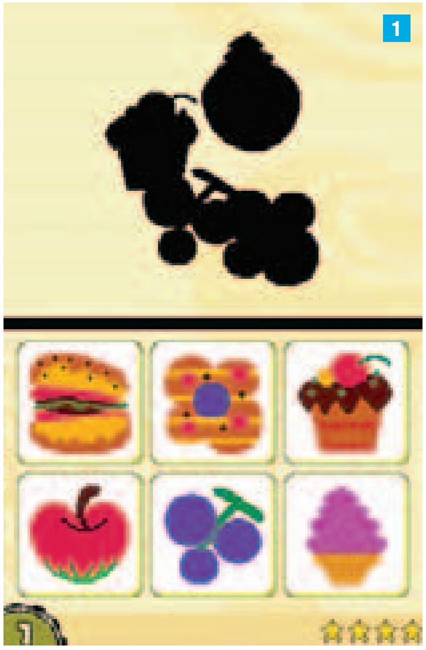
более удачной. Свиньи, коровы, несколько полей, трое наемных работников – и вот уже первый урожай брюквы перегружен в тележки и отправляется на рынок. Здравствуй, честная жизнь! Впереди огромный путь – из обычного гражданина превратиться в почитаемого горожанина, забраться вверх по крутой социальной лестнице, отгрохать замок в центре города и посвятить себя политическим интригам... Это будет завтра. При первом знакомстве The Guild 2 может ударить вас лицом о стену: столь резким кажется переход от обучающих миссий к настоящей игре. Начинайте с малого – и постепенно вам откроются бездонные перспективы. Нет правил, нет готовых решений: ищите собственный способ выбраться из бедных кварталов.

Разумеется, к игре есть немало вопросов. Даже англоязычная версия 1.6 не обрела окончательную форму – на официальных западных форумах с жаром обсуждаются вылеты в операционную систему, утечки памяти, сломанные «сейвы». Разработчики уделили очень много внимания новому графическому движку (картинка просто великолепна, чего не скажешь об анимации персонажей), однако не успели привести в порядок самое главное – игровое равновесие и надежность. Впрочем, старых поклонников сериала это не удивляет – даже Gold-версия предыдущей игры содержала ошибки, то есть выпускать сырой продукт 4HEAD не впервой. Кроме того, не совсем понятно, на кого рассчитана новая игра и в каком направлении разработчики двигают сериал. Есть впечатление, что The Guild топчется на месте – создатели упростили интерфейс, избавились от хорошо знакомых поклонникам сериала элементов, однако игра не стала проще и доступнее – это по-прежнему хардкорный симулятор средневековой жизни, в который аудиторию The Sims не заманишь никакой графикой. Так зачем было менять движок и кромсать игру хирургическими ножницами? Не лучше ли было потратить это время на доводку геймплея?

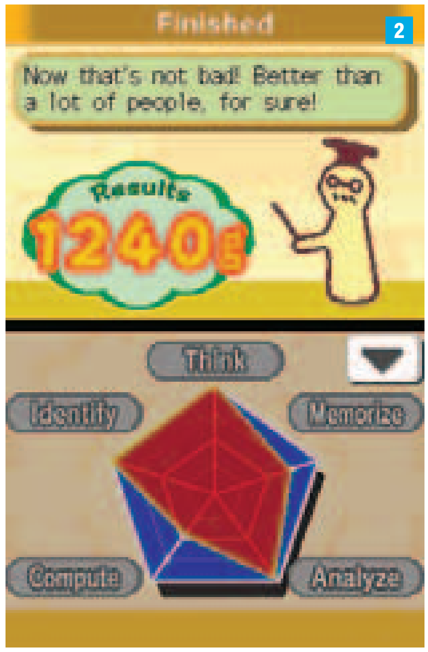
Между тем все эти недостатки The Guild 2 не вызывают раздражения. С «играми мечты» всегда так – ты либо принимаешь их такими, как они есть, либо просто проходишь стороной. Поэтому предлагаю всякое нытье в стиле «ой, я не могу разобраться» или «моя версия вылетает в ОС каждые пять минут» подавить в зародыше и поддержать 4HEAD крепким трудовым рублем. Игре такого калибра можно простить многое, и если вы будете слишком строги, то вам до пенсии играть только в LOTR и «Морпех против гитаризма». Берегите 4HEAD и Ларса Мартинсена. Пока таким людям позволяют делать компьютерные игры, скучно не будет. СИ

1 В таверну можно приходить по выходным, чтобы выпить пару пива. А можно купить забегаловку и превратить в надежный источник прибыли.

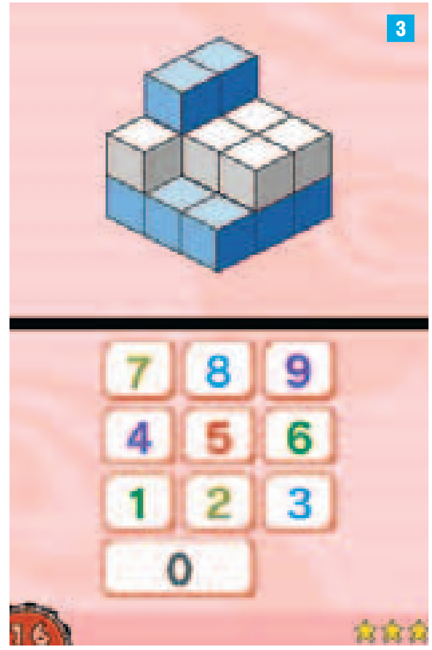
2 Разбойничий притон? Почему бы и нет. Если карьера честного крестьянина или мастерового вас не устраивает, попробуйте заняться киднэппингом, грабежом и «крышеванием». Авторы предупреждают: это не самый простой способ добиться успеха, но игроки в восторге.



1



2



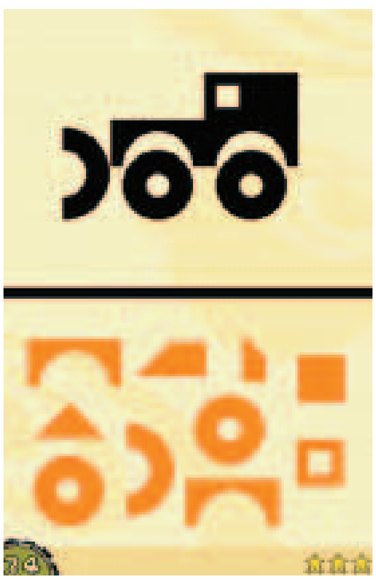
3

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
special.edutainment
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Nintendo DS
ОНЛАЙН:
http://www.bigbrainacademy.com



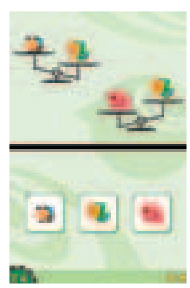
Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

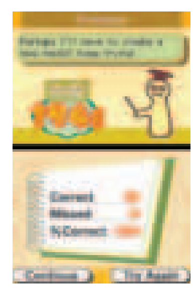














1 Одна из самых сложных для меня дисциплин – распознавание силуэтов.

2 Маловато будет!

3 Два верхних восполняют нехватку двух в среднем ряду, итого два раза по трижды три… Восемнадцать!

ХОРОШО

Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» за помощь в подготовке материала т. (495) 580-35 23

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Доступность для широкого круга людей, разнообразие и насыщенность мини-игр, красочное оформление.

МИНУСЫ
Чтобы всерьез и надолго увлечь, полутора десятка мини-игр все-таки маловато, какими бы классными они ни были.

РЕЗЮМЕ
Неплохой и в целом любопытный проект, которого, увы, хватит лишь на несколько вечеров.

BIG BRAIN ACADEMY

СЕМЕЙНАЯ ЗАРЯДКА ДЛЯ МОЗГОВ ИЛИ 15 ЛОГИЧЕСКИХ МИНИ-ИГР ПО НЕВЫСОКОЙ ЦЕНЕ?

Целевой аудиторией Dr. Kawashima's Brain Training были взрослые – полное японское название прямо говорило об этом, да и графический минимализм явно не предназначен для падкой на разноцветные картинки молодежи. С Big Brain Academy (Yawaraka Atamajuku в Японии) Nintendo исправляется – здесь и мини-игры более гибкие, и обёртка ласкает глаз. Впрочем, «ласкает» – это сильно сказано. Здешняя графика никого не поразит, скорее даже наоборот. Но красочность Big Brain Academy, граничащая с пестротой, кого угодно убедит в том, что «Академия» – подходящий подарок ребенку. Комментирует успехи и раздаёт советы здесь не голова профессора Кавасимы, а мультяшный Dr. Lobe, гораздо более непосредственный, нежели его предшественник. Основой геймплея по-прежнему являются логические мини-игры, разделенные на пять категорий – по виду деятельности серого вещества. Нам придётся думать, запоминать, анализировать, считать и опознавать – на скорость, ибо каждая мини-игра ограничена в продолжительности одной минутой. Разнос упражнений по полочкам, к слову, – одно из самых значимых отличий «Академии» от Brain Training. В отличие от последней, Big Brain Academy наглядно продемонстрирует, в каких областях вы сильны, а в каких стоит поднажать.
Примеры? Извольте. На верхнем экране перед нами предстают несколько весов со зверушками; на нижнем же нужно (путём сложных аналитических вычислений) выбрать стилусом ту из них, какую вы считаете самой тяжёлой. Или вот задание на счёт: зная ценность монет, как можно быстрее определить, в какой кучке денег больше. Или, скажем, на верхнем экране пирамида – из скольких кубиков она выстроена? Кстати, Big Brain Academy начисто лишена трудностей с устным и письменным вводом ответов, от которых так страдала Brain Training. Да, никаких больше «Блю! Блю! Я сказал блю, глухой японец!», никаких лишних единиц из-за перечеркнутой по привычке семерки – все цифровые ответы вводятся с отображающейся на тачскрине виртуальной клавиатуры. Правда, скорость уже не та…
Однако ж, 15 мини-игр – это все, что может предложить Big Brain Academy; они лишь по-разному преподносятся в трёх режимах игры. Practice позволяет выбрать дисциплину и сложность, и в зависимости от успехов наградит медалью. Test предложит по одной произвольно выбранной игре из каждой категории, и общее число очков представит как вес мозга, попутно сообщив, кому подобный мозг может принадлежать (дипломат? экономист? архитектор? Жугдэрдэмидийн Гуррагча?). Многопользовательский же режим заключается в выполнении всё тех же мини-игр на скорость: кто быстрее, тому и очков больше. Впрочем, на фоне пресных арифметических баталий Brain Training здешний мультиплеер выглядит весьма привлекательно. Жаль только, что однопользовательский режим никак не заменит ежедневные тренировки с профессором Кавасимой – очень уж быстро приедается. СИ


Вторая Мировая 1939 - 1945
ОФИЦЕРЫ
У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox
- **ЖАНР:** shooter.first-person.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб» (PS2)
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation 2
- **ОНЛАЙН:** www.eidos-interactive.com/games/info.html?gmid=162



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru





1 В многопользовательском режиме можно играть как за спецназ, так и за бандитов. Но только по сети – вдвоем на одной консоли не получится.

2 Если врага слишком долго жечь шокером, он поджарится, и арест вам, конечно же, не засчитают.

3 Погорельцев таскают пожарные. Ибо не барское это дело.

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ
Многогранная система поощрения игрока. Неплохой арсенал. Знакомый до слез, но интересно поданный сюжет.

МИНУСЫ
Монотонный игровой процесс. Линейное прохождение уровней. Однообразные внешне противники. Да и графика глубоко в тылу.

РЕЗЮМЕ
Новое – это хорошо забытое старое. Пришельцы, зомби и арабские террористы пока отдыхают. Америка борется с «внутренним врагом».

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

ХОРОШО

КРИМИНАЛЬНЫЙ МАСКАРАД

Банды в хоккейных масках заполонили улицы города. Мегаполис в огне, пожарные не успевают тушить пожары, а медики – оказывать помощь раненым. Кто остановит разгул преступности? Конечно, только специальное подразделение T-Zero и лично агент Ник Мэйсон!

ЧЕХАРДА ВОКРУГ НАЗВАНЬЯ

Потрясение номер один – игра оказалась шутером от первого лица. Как вы, возможно, помните, первая Urban Chaos была одной крови с Tomb Raider, с видом на полигональный тыл главной героини (и время от времени – героя). В Riot Response мы наблюдаем ужасы бандитского беспредела непосредственно глазами мистера Мэйсона. Ощущения от такого «скачка» – как если бы Dark Messiah of Might and Magic вдруг стал называться Prince of Persia 4. Дело в том, что рабочими названиями Urban Chaos: Riot Response были Zero Tolerance и Roll Call, однако потом выяснилось, что эти заглавия уже заняты другими играми. Пришлось Eidos хвататься за старый, проверенный заголовок. Неспособность назвать игру – тревожное предзнаменование, однако недостаток выдумки внезапно обернулся достоинством.

СТАРАЯ-СТАРАЯ СКАЗКА

Потрясение номер два: Urban Chaos: Riot Response – проект в необычной ретро-стилистике. Ретро здесь совсем недавнее: конец восьмидесятых – начало девяностых. Тогда как раз были жутко популярны аркадные beat'em up с сюжетами «хорошие парни против уличных банд» (не путать с нынешним «уличные банды воюют между собой»). Время Final Fight, Double Dragon и Renegade. Майк Хаггар легко признал бы в Нике Мэйсоне родного внучка, пусть он и глядит на мир под другим углом, а кулакам предпочитает огнестрельное оружие. Хотя вы только посмотрите, как он дубасит шпану своим баллистическим щитом! Убийства, совершённые в такой манере, комментируются словом Brutal, и мы с ним полностью согласны.

Оформление заставок между миссиями только усиливает впечатление, будто игра – пришелец из восьмидесятых. Ролики маскируются под выпуски новостей, в которых живописуются всё новые бесчинства организованных преступных г., а также ведётся расследование, кто эти г. организовал – уж не сам ли мэр? Важная деталь: дикторша седьмого канала Лани Йорк – никакая не 3D-модель, а самая настоящая, извините, тётка. Репортажи «с мест» тоже представляют собой реальную видеосъемку – такими новостями запросто можно напугать какую-нибудь англоговорящую старушку, живущую за стенкой.

В ДЫМУ, НА РЕЛЬСАХ, НО НЕ ПАРОВОЗ?

От описания достоинств игры перейдём к рассказу о собственно геймплее. Перед нами – обыкновенный «рельсовый» шутер. Путь нашего героя, пусть и извилистый, очень редко разветвляется. Чтобы дорога казалась более сложной, нам часто приходится передвигаться в темноте или в дыму, а также выполнять простейшие действия,

Медали и венки

В игре действует многогранная система наград. За каждую миссию можно получить полдесятка медалей: за отстреленные головы, за преступников, взятых живыми, за прохождение без использования чекпойнтов, а также за сбор улик – бандитских масок. Специальных масок, разложенных по закоулкам уровней, – заставлять простых головорезов «показывать личико» бесполезно. За набранные медали вы будете получать апгрейды вооружения – например, дополнительный магазин к пистолету или более легкий щит с увеличенной убойной силой.

Еще можно попытаться захватить живым главаря – это откроет дополнительную миссию, которая, в свою очередь, позволит получить в свое распоряжение новые образцы оружия. Только в темноте, выглядывая из-за угла, атамана непросто отличить от рядового разбойника. Впрочем, если и застрелите гада, вас пожурят, но миссию засчитают.

Проиграть здесь можно тоже весьма помпезно. Если при вашем попустительстве погибнет ключевой персонаж, на экране появится нечто вроде краткого некролога. О нет, эта медсестра была моложе меня, и уже мать двух детей!











Мегаполис в огне, что же делать? Господа, не бойтесь! Вы только посмотрите, как наш герой дубасит шпану баллистическим щитом!

вроде «нажми на кнопку – дверца и откроется». Добавляют разнообразия эпизоды, где Мэйсону дают популять из пушки с вертолёта, а также сцены захвата заложников – в них нужно ловить момент, когда бандит выглядывает из-за своей жертвы.

Иногда на помощь герою приходят полицейские, пожарные или медики. Первые обеспечивают огневую поддержку; вторые работают «живыми ключами», расчищая завалы, выбивая двери и туша мелкие пожары. Именно пожарные подкидывают вам устройство под названием Thermal Breather. Всё правильно, это очки ночного видения… совмещённые с противогазом. Выдача этого девайса приурочена к единственной миссии с нелинейным прохождением – в ней нужно отыскать в горящем здании трёх пострадавших. Тлеющий домик, кстати, смотрится неплохо, почти как "адские" уровни Silent Hill 3. Сам же «термогаз», безусловно, полезная штуковина, когда к нему привыкнешь; поначалу же натыкаешься на стены и неуклюже проваливаешься в дыры между этажами.

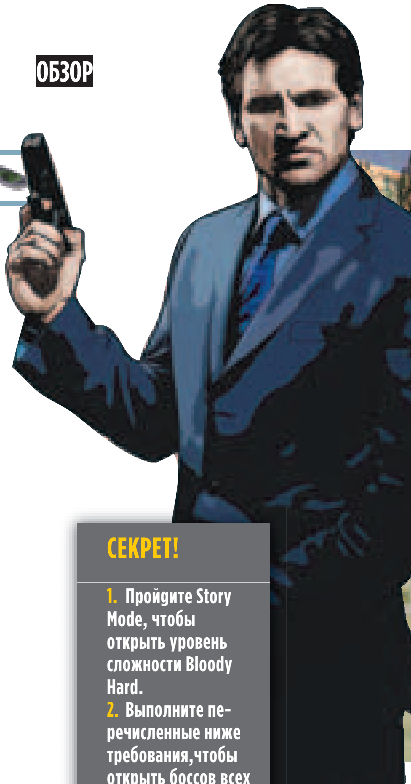
Есть здесь и другая нужная комбинация: пистолет + фонарик, мечта игрока в Doom 3. К сожалению, фонарь можно использовать не со всеми видами оружия, но в Urban Chaos: Riot Resistance и пистолет вовсе не плох. Список табельных стволов, хотя и пополняется при прохождении новых миссий, довольно скромен, и Нику волей-неволей приходится изымать холодное, метательное и огнестрельное у супостатов. Так в руках у спецназовца появляются мясницкие ножи, «коктейли Молотова», циркулярная пила и гвоздевая бомба. Не забудем и о штатном шокере, позволяющем взять нарушителя живым. Мучительно не хватает кнопки, отвечающей за свирепые вопли «Всем лечь, руки за голову, ... дети, ... мать, ... за ногу!» Хоккеисты-неудачники (а равно водители поездов и пожарные) матерятся на чём свет стоит – если бы разработчики повесили на экране счётчик нехороших слов, к концу каждой миссии на нём было бы четырёхзначное число. Приятно, что гады знают нашего героя по имени и орут не просто «фак ю!», а «фак ю, Мей-сен!». Невольно вспоминается бесконечное «Where are you, mar-shal?» из Outlaws.

Дизайн и геймплей Urban Chaos: Riot Resistance пробуждают самые необычные сравнения – враги, например, похожи на охотников из Manhunt, а взаимодействие со службами спасения чем-то неуловимо напоминает экшн-ответвление стратегического сериала Emergency. Но каша изо всего этого получилась весьма аппетитная, хотя, возможно, и не особо наваристая. По крайней мере, уж точно не штампованный полуфабрикат. СИ

1 Щит непробиваем, однако со временем следы пуль и крови делают его совершенно непрозрачным.

2 Все-таки мое физическое образование подсказывает, что пожарным термоочки ни к чему. Обилие горячих предметов должно создавать помехи.

3 Девушки-медики (внизу слева) могут поправить здоровье героя. Кроме того, к одной из них Мэйсон пытается неуклюже кадриться.







СЕКРЕТ!

1. Пройдите Story Mode, чтобы открыть уровень сложности Bloody Hard.
2. Выполните перечисленные ниже требования,чтобы открыть боссов всех банд:
   - **Andy Steele** убейте его в Story Mode;
   - **Asif Rashid** завершите Talwar bros tutorial;
   - **Mason Grant** завершите Ec2 Crew tutorial;
   - **Morris Kane** завершите Morris Kane firm tutorial;
   - **Shan Chu Yang** завершите the Water Dragon's tutorial;
   - **Zakharov** завершите Zakarov's tutorial.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEE London Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 5
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation Portable
ОНЛАЙН: www.softclub.ru/games/game.asp?id=10569



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Стычки один на один время от времени перерастают в довольно крупные потасовки с участием пяти и более человек.

2 Полиция, согласно законам жанра, заявляет о себе редко и неохотно.

ВЕРДИКТ
5.5

ПЛЮСЫ
Пять противоборствующих сторон, более-менее разнообразные миссии, вполне интересные на первых порах режимы Free Roaming и Gang Battle. Симпатичные мини-игры.

МИНУСЫ
Кошмарное управление автомобилями, минимальные различия между бандами, невнятная графика, затянутый Story Mode. А ролевые элементы не играют никакой роли.

РЕЗЮМЕ
Еще один проект, создатели которого сулили золотые горы, а насыпали горстку медяков.

GANGS OF LONDON

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВМЕСТО ГРАНДИОЗНОЙ ВОЙНЫ ЛОНДОНСКИХ КРИМИНАЛЬНЫХ ГРУППИРОВОК МЫ ПОЛУЧИЛИ ВПОПЫХАХ ОРГАНИЗОВАННЫЙ КАПУСТНИК.

Слухи о карманной преемнице знаменитой The Getaway замелькали почти одновременно с запуском самой PSP. Но подтвердились нескоро – представители Sony только весной 2006 года набрались храбрости и официально объявили о разработке Gangs of London. Полгода спустя игра вышла в продажу, очень тихо и почти (сравните с Getaway!) без рекламной шумихи.

БАНДИТСКИЙ ЦИРК

По версии авторов Gangs of London, истинная власть в британской столице принадлежит пяти криминальным группировкам – среди них нашлось место и лондонским кокни, и китайским триадам, и русской мафии товарища Захарова. Все норовят урвать кусок побольше, что приводит к постоянным стычкам. То китайцы русский магазин разнесут на кусочки, то русские у пакистанцев деньги умыкнут, то пакистанцы что-нибудь не поделят с кокни. Вам же, как верным приспешникам лондонских крёстных отцов, необходимо улаживать возникающие там и тут конфликты.

Сердце игры – безбожно затянутый Story Mode, миссий эдак на 60 с гаком. Выбрать можно любую из группировок, существенную разницу между ними заметить всё равно не удастся. Миссии обычно доступны по 3-4 штуки на выбор, но в какой последовательности вы станете их выполнять, ни на что не влияет. Главное – чтобы в финале все враги либо погибли, либо признали вашу власть, а остальное не имеет значения.

Задания (по крайней мере, их формулировки) достаточно разнообразны – тут вам и отлов вражеского соглядатая, и похищение ценных заложников, и угон авто, и сопровождение особо важных субъектов. Кое-где требуется действовать напрямик, с применением грубой силы; при иных обстоятельствах придётся осторожно пробираться во вражеское логово, стараясь не привлекать внимание охранников. Другое дело, что боевые рейды не отличаются ни сложностью, ни продолжительностью. Только начнёшь получать удовольствие, а из штаба уже поступает приказ закругляться; к тому же, противники непроходимо глупы и редко оказывают маломальское сопротивление.

Кстати, ваши подопечные умеют накапливать опыт и получать новые уровни, что в теории должно заметно повышать их мастерство в полевых условиях. На практике же коллекционирование экспы никакой пользы не приносит.

ДВА МИРА

Большую часть времени вы либо гуляете пешком, либо разъезжаете на автомобилях, поэтому и управление представлено двумя разными моделями. Пока ваши подопечные передвигаются на своих двоих, претензий, в общем-то, никаких. Гангстеры сравнительно послушно бегают в заданном направлении, швыряют гранаты, лупят друг друга бейсбольными битами или шпигуют свинцом. Другое дело – катание на автомобилях. Авторы Gangs of London приняли дерзкое и, безусловно, революционное решение отказаться от любого намёка на правдоподобную физику. Кроме того, машина отвечает на команды медленно, неохотно, так что любое













Когда на помощь приходят мертвецы

Если вы со временем устанете от Story Mode (а вы от него устанете обязательно), не поленитесь попробовать силы в Gang Battle и Free Roaming. Первый режим подарит короткую, но, в общем-то, увлекательную поначалу тактическую игру, где вам предстоит захватить Лондон, отвоевывая у противников один квартал за другим. Все действие сосредоточено на карте города, непосредственно участвовать в столкновениях, к сожалению, не разрешают. Ну а Free Roaming на самом деле является целым сборником различных режимов, в каждом из которых вы в той или иной степени свободно можете перемещаться по Лондону. Цели в этих «подрежимах» разные. Например, в Getaway требуется удирать от полиции, а Four Week Later рекомендуем рассматривать как сильно удешевленный вариант Dead Rising, так как здесь вам придется в промышленных количествах уничтожать зомби, неожиданно заполонивших город. Если и зомби с полицией вас не порадуют, есть еще The Pub – сборник простеньких мини-игр, вроде дартса, бильярда и незамысловатой головоломки.

Боевые вылазки не отличаются продолжительностью. Только начнёшь получать удовольствие, а из штаба уже поступает приказ закругляться.

задание «на колёсах» превращается в настоящее испытание для нервной системы. Утешайтесь тем, что освоить (как бы трудно вам ни было) столь «отзывчивое» управление нужно один раз. В дальнейшем каждая следующая поездка будет мало отличаться от предыдущей: местные грузовики ведут себя на дороге точно так же, как и проворные спорткары, а большинство заданий делятся на «догнать и остановить» и «доехать в целости до пункта назначения». При этом машинам, как правило, аварии нипочём, прочность у них просто невероятная. Да и временем вас ограничивают с неохотой.

АНГЛИЙСКИЙ ПЕЙЗАЖ И РУССКАЯ РЕЧЬ

Графика производит очень странное впечатление. С одной стороны, всё, вроде бы, на месте – трёхмерные модели персонажей, бесконечные улицы и переулки, дома и домики, беспрестанно снующие машины… Но почему-то всё это вместе никакого приятного впечатления не производит. Может быть, всему виной унылая цветовая гамма – авторы Gangs of London тяготеют к серым и коричневым тонам. Или дело в топорной анимации, безликих героях и невразумительных спецэффектах? В любом случае, мы ждали чего-то другого – чего-то более выразительного.

На звуковом поприще также никаких успехов. Музыку большую часть времени вообще еле слышно, да и ограничивается она тремя-четырьмя мотивами, которые и приходится слушать постоянно. Дубляж диалогов запоминается, в основном, благодаря нарочито фальшивым русскому и китайскому акцентам у представителей соответствующих группировок. Право же, не стоило озвучивать только ради этого десятки совершенно бессмысленных диалогов.

НЕ «КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ»…

Увы, но вывод напрашивается сам собой. Вместо того чтобы стать хитом, Gangs of London пополнила длинный перечень проектов для PSP, от которых мы ждали многого, но в результате получили совсем не конфетку, а изрядно залежалый гамбургер. Когда гложет голод – оно даже и лучше, но в качестве десерта – увольте. Если оригинальная The Getaway привлекала внимание, как минимум, своей неоднозначностью, то её идейная последовательница на карманной платформе не способна даже на это. Вместо захватывающего боевика о криминальном мире Лондона с обещанными вкраплениями тактики и RPG нам предлагают примитивный и непритязательный клон GTA, актуальность которого можно поставить под сомнение – особенно в свете существования на платформе куда более интересной GTA: Liberty City Stories. СИ

1 Понравилась тачка? Забирайте!

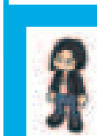
2 Если врагов много, давите их автомобилем. Поможет.





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** shooter.third-person.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Cenega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Plastic Reality
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** www.elmatador-game.com

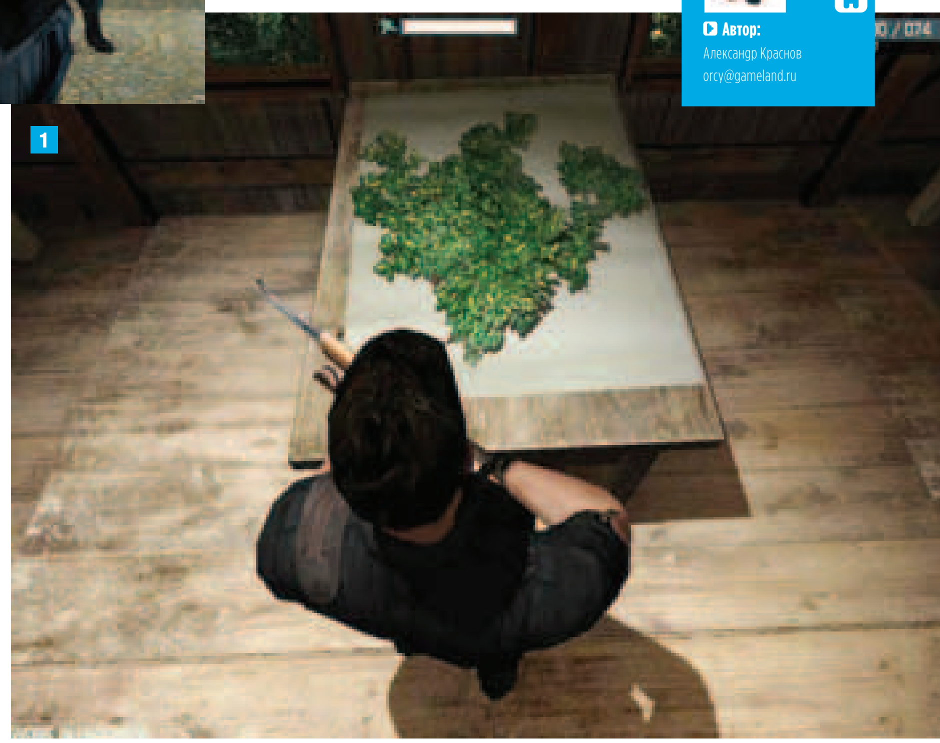


Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

1 Взять эту марихуану себе в качестве трофея в игре, конечно же, нельзя.

2 Внизу экрана есть небольшой список сообщений и выкриков.





1

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Милая картинка, сообразительные соперники и помощники, удачное музыкальное сопровождение.

МИНУСЫ
Скучный и глупый сюжет, картонные персонажи, полнейшая безыдейность.

РЕЗЮМЕ
Назвать El Matador игрой неудачной не получается, но и на хорошую она не тянет. Еще одна посредственность, решившая соблазнить покупателей смазливым личиком.

EL MATADOR

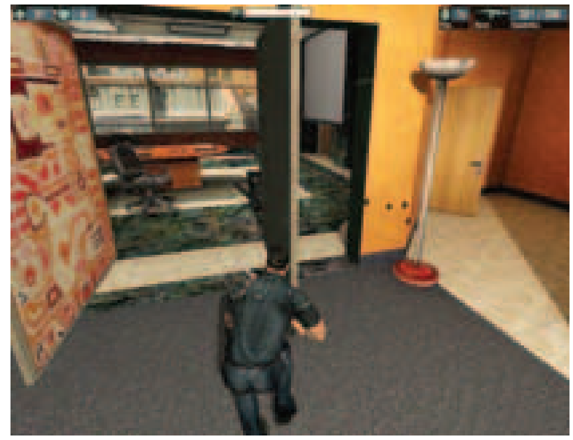
ДОКАТИЛИСЬ!

Пройдешь некоторые игры и впадаешь в состояние между безразличием и сонливостью. Не подумайте, что сейчас вы станете свидетелем словесного бичевания несчастной поделки. Бездарные игры не клонят в сон и не заставляют недоуменно чесать затылок. Напротив, от них хочется сжимать до боли кулаки, скрипеть зубами, раскидывать по квартире мелкую утварь и в пустоту вопрошать: «Зачем я отдал деньги за это убожество?!».

ОДИН БИЛЕТ ДО МЕКСИКАНСКОГО ЗАЛИВА

Всегда любопытно наблюдать за разработчиками, создающими игры, действие которых разворачивается за тысячи миль от их родного дома. Финские ребята из Remedy нарисовали для нас гнетущие улицы Нью-Йорка в незабываемом Max Payne. А теперь чешские художники предлагают пробежаться по джунглям Южной Америки в El Matador и заодно сокрушить несколько армий смуглых наркоторговцев с автоматами Калашникова наперевес. Кстати, соседство этих двух игр не случайно. Plastic Reality, чего греха таить, с избытком нахватала идей из финского экшна от третьего лица. Мрачные и грязные улицы Большого Яблока сменились зарослями пластмассовых пальм и кустов. Место ухмыляющегося копа в кожаном плаще Макса Пэйна отдали вечно хмурому и немногословному агенту из отдела по борьбе с наркотиками Виктору Корбету. Комиксы из «замыленных» фотографий и любовную историю не задумываясь променяли на обычный рассказик о кровавой мести за брата-наркомана. Но в основном вам будут подкидывать дежурные задания, вроде убийства давно досаждающего наркоторговца или устранения партии белого порошка. Иногда ждешь, что вот-вот случится что-то непредвиденное, и сюжет сделает какой-нибудь причудливый поворот. Но он так и идет по прямой: строго выполняются все цели миссии, и нас вновь просят разделаться с очередным пузатым начальником наркофабрики. Хотя, по мере отстрела одного босса за другим встречаются по-настоящему занимательные персонажи. Но после непродолжительного знакомства с арсеналом главного героя их имена живо стираются из памяти. Да и наш мститель в бронежилете с надписью «Policia», мягко говоря, не расположен к беседам о судьбах колумбийской интеллигенции. Игрок укладывает трупы одним за другим, и отвлекаться от этого занятия ему просто не на что. К счастью, El Matador не заставляет вас неторопливо бегать из одной комнаты в другую, изредка натыкаясь на небольшие группы врагов. Как ни странно, Колумбия богата не только тайными заводиками по производству «дури», но и целыми дивизиями бойцов латинской внешности. Они и не дают нам безбоязненно заходить на виллы наркобаронов через парадный вход. Большую часть времени игрок отсиживается в укрытиях и ползает по всевозможным складам и портам на корточках, опасаясь шальной пули. Осторожничать и не лезть на рожон приходится даже не из-за толп противников, бегущих





Прыжок в кисель

Кроме стремительности и многих других достоинств Max Payne, творение чешских разработчиков позаимствовало еще одну находку – slo-mo (замедленное действие). На этот раз энергия для прыжка в slo-mo восстанавливается постепенно, так что необязательно убивать парочку противников, чтобы пополнить ее запас. И, в отличие от многих других игр, где герои тоже умеют погружаться в «расплавленное время», в El Matador его используют не только ради зрелищной стрельбы. Противники в игре бегают достаточно быстро, да и из укрытий высовываются нечасто. Поэтому, чтобы убить сразу нескольких стрелков, вам необходимо пользоваться bullet time.

Кстати, оформлен режим не столь удачно, как в той же Max Payne. Авторы перестарались, и картинка получилась чересчур размытой. Да настолько, что иногда сложно отличить своего напарника от врагов. Даже со спецэффектами надо знать меру.





В отличие от многих других игр подобного рода, в El Matador присутствие и поддержку товарищей вы ощущаете в полной мере.

отовсюду (в таком случае игру стоило бы назвать El Serious Sam), а из-за их довольной высокой сообразительности. Враги с удовольствием используют любое укрытие, из которого щедро поливают вас свинцом и закидывают гранатами. Причем главному герою для смерти много попаданий не надо – прервать вендетту Виктора может один удачно угодивший под ноги взрывоопасный подарок.

К счастью, на задание героя выпустят не в одиночку, а с группой таких же агентов из отдела по борьбе с наркотиками. Товарищи беспрекословно подчиняются простеньким приказам, вроде «вперед», «найти укрытие», «за мной» и тому подобным. Такие фокусы встречались нам в доброй сотне экшнов, но авторы, тем не менее, с гордостью называют управление стайкой ручных спецназовцев «тактическим элементом». А ведь помощники неплохо управляются и без нашего вмешательства. Как и соперники, они не бросаются в атаку, чуть завидев в кустах гражданина в грязной футболке с автоматом. Первым делом они находят безопасную, по их мнению, огневую точку и уже оттуда осторожно постреливают во врагов. И, в отличие от многих других игр подобного рода, в El Matador их присутствие и поддержку вы ощущаете в полной мере. Если убьют парочку однополчан, то расправляться с толпами противников станет заметно сложнее.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДЖУНГЛИ

От таких бесхитростных игр с понятным с первых миссий сюжетом и однообразными заданиями мы привыкли ждать соответствующей графики – грубой, безвкусной и убогой. Однако всех ждет большой сюрприз. El Matador может похвастаться неплохими моделями персонажей, четкими текстурами и значительной дальностью прорисовки местности. Зоны для операций хоть и на редкость обычны, но назвать их неприглядными курсор не поворачивается. Пейзажи портов смотрятся особенно симпатично. А вот местные джунгли подкачали – больше всего они напоминают картонные декорации из старых детских телепередач.

Только совершенно непонятно, ради чего авторы старались довести картинку до эффектного лоска. Последние несколько лет игроки не знают недостатка в красивых экшнах от третьего лица. Значит, привлечь их внимание следует чем-нибудь более необычным, чем месть по пояс деревянного копа и тонны пылающих наркотиков. СИ

1 Кровь, трупы и последствия погрома честно остаются до конца прохождения уровня, а не испаряются в воздухе.

2 Вас ждут не только порты и джунгли, но и небольшие южно-американские города.







ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, Xbox, Xbox 360, GC, GBA, DS, PSP

ЖАНР:
sports.traditional.soccer.sim

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

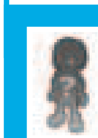
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
EA Canada

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC

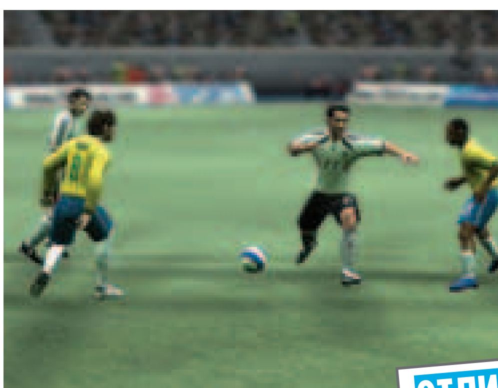
ОНЛАЙН:
www. fifa07.ea.com



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Так игра выглядит в действительности. EA отныне можно верить.

2 Снимок предматчевой заставки. Сравните со снимком игры и не почувствуйте разницу.





ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Графика, дотянувшая до уровня нового поколения, существенно расширенный набор анимации, увлекательнейший режим менеджера (что для сима роскошь).

МИНУСЫ
Отсутствие нескольких сильных сборных и мюнхенской Allianz Arena – вот, в общем-то, и все минусы.

РЕЗЮМЕ
Почти в «девятку». Еще пару сборных, по два комплекта формы для каждой команды, запрет на совершенствование PES моддерами – и держись, Konami!

FIFA 07

FIFA НАКОНЕЦ-ТО ПОПАЛА В ХОРОШИЕ РУКИ.

Первое впечатление обманчиво. Несколько месяцев назад мне удалось побывать в Варшаве на презентации FIFA 07 и поговорить с продюсером игры канадцем Джо Бутом, знакомым с футболом (в нашем понимании этого слова) не понаслышке. Во время интервью Джо, как ни выпытывали журналисты, не раскрыл всех игровых тайн, отбиваясь от провокационных вопросов общими фразами и обезоруживающей улыбкой. Когда я спросил его про такой, вроде бы, пустячок, как музыкальное сопровождение, Джо засмущался и вежливо отказал мне в ответе, сославшись на то, что, мол, «не положено разглашать тайну». Неразговорчивость Бута, подумал я, – прямое подтверждение тому, что будет с FIFA в будущем: серия иссохнет до размеров горошины. Подумал – и ошибся.
FIFA 07 – первый за последние годы футбол от EA, в который интересно играть. А Бут – скромняга и мистификатор, каких свет не видывал. Приготовил нам бомбу в коробке из-под торта. Скриншоты не обманули: графика FIFA на самом деле напоминает пресловутый next-gen. По крайней мере, на PC, и если выставить максимально возможное разрешение. Да и при более слабых настройках футболисты больше не напоминают размазанные по экрану пятна. Все четко, ярко, без излишеств. Подводка к матчу и сама игра внешне теперь ничем не отличаются, нет ощущения, что перед свистком показывают видео из другой игры: какими мы видим футболистов в подтрибунном помещении, такими они и бегают по полю все девяносто с лишним минут. EA отказалась от большой предрелизной лжи – и правильно сделала.
Движения футболистов стали еще более изящными, отчего каждая атака на чужие ворота кажется заранее спланированной, теперь это не сумбурная беготня, а выверенный удар в самую девятку, и чем ближе последнее, голевое касание мяча, тем быстрее его ритм. Удар, гол – на трибунах вулкан страстей. FIFA 07 навевает лирические, почти что юношеские настроения. Но вовсе не значит, что их нужно стыдиться. EA повторно пробудила в нас интерес к компьютерному футболу, и пока он вновь не угас, надо наслаждаться мгновением. Где уверенность, что следующая FIFA будет лучше?
Вязкость, заторможенность – самая страшная болезнь FIFA, поразившая серию в 2003 году и превратившая все происходящее на поле в балет на болоте – к счастью, исчезла. Мяч больше не привязан к ногам футболистов, так называемая живая зона (область вокруг мяча, в которой игрок еще им владеет) расширена до невообразимых доселе пределов. Теперь, если очень захотеть, от мяча можно отойти хоть на пять, хоть на десять метров. «Балета» больше нет и в единоборствах – как на газоне, так и в воздухе. Если раньше, чтобы отнять у футболиста мяч, нужно было входить с ним в контакт при помощи кнопки [D] (то есть, заранее подтверждать свое желание с соперни-



Интервью с Александром Приходько

Среди разработчиков FIFA 07 трудится наш бывший соотечественник – Александр Приходько. Мы взяли у него небольшое интервью.

? Как давно сотрудничаете с EA? Где работали до того, как переехали в Канаду?

АП: Работаю в EA уже 2 года. Опыт работы именно в игровой индустрии у меня был небольшой, но согласился с радостью.

? В создании каких проектов, кроме FIFA, удалось поучаствовать?

АП: Кроме FIFA 07 участвовал в разработке Total Club Manager 05/06.

? Что изменилось с вашим приходом в процессе разработки FIFA?

АП: Мне сложно ответить на этот вопрос, так как я просто не знаком с ситуацией «до меня». Могу вас заверить, что все наши решения касательно геймплея принимались после серьезного и всестороннего анализа проблемы; главными критериями были реализм и играбельность. Споров наверняка стало больше.

? Джо Бут в личной беседе сказал, что вы сильно помогли EA в локализации FIFA 07. В чем заключалась эта помощь?

АП: У нас есть специальный отдел, занимающийся локализацией для России, но он находится в Европе, – соответственно есть некоторая задержка в общении. Я же был всегда рядом, и ребята-разработчики могли обратиться за пояснениями ко мне в любой момент. Например, из-за различий в грамматике русского и английского языков, ребята иногда не понимали суть комментариев российских тестеров. Или, например, иногда требовалось разбить фразу на русском в интерфейсе, если она не умещалась на одной строке, и при этом не «разбить» ее семантически.

? Когда, наконец, в FIFA появится полноценная Российская Премьер-Лига?

АП: К сожалению, не могу ответить на этот вопрос. Но приложу все усилия!





Забить соперникам четыре гола, проигрывая ко второму тайму 3:0; сделать десять ударов в створ ворот не самым сильным нападающим – каковы задачки, а?

ком побороться), то теперь достаточно просто направить игрока в нужную сторону – и тот сам сделает перехват или поставит корпус. А в воздушных противостояниях участвовать еще интереснее. Ну разве это не прорыв – заставить пользователя не только лениво нажимать спасительную клавишу отбора, а еще ожесточенно бороться за каждую пядь поля? Ведь теперь все влияет на исход борьбы: и как стоял футболист до прыжка, и сколько времени у него было для выбора позиции, и как он выполнил прыжок, и как настойчиво боролся в воздухе, даже персональные характеристики и усталость. Бут говорил про это на презентации, но его слова почему-то расценили как похвальбу, обычное дело для FIFA. Зря, как оказалось.

Отдельно – о персональных характеристиках и усталости, то бишь о менеджменте, который неразрывно связан с Challenge Mode, самым потрясающим режимом FIFA 07, представляющим собой большой футбольный пазл. Забить соперникам четыре гола, проигрывая ко второму тайму 3:0; достигнуть показателя владения мячом 75%; сделать десять ударов в створ ворот не самым сильным нападающим – каковы задачки, а? Решаются они только путем умелого подбора игроков и развитием личных умений каждого из них. Если вы видите по статистике, что полузащитники, составляющие тактический стержень команды, слишком медленно двигаются и пробегают за матч детские дистанции, продайте некоторых из них и купите за вырученные деньги, к примеру, одного реактивного «бровочника». Иначе как быстро забить несколько мячей за десять минут, оставшиеся до финального свистка, чтобы потом разблокировать находящиеся под «замком» бонусные аудиотреки и стадионы? Почти что шахматы со своими королями и пешками.

У FIFA 07 есть почти все, чтобы стать самой стильной спортивной игрой: пять сотен лицензированных команд с привлекательной формой, нетривиальное оформление менюшек (живая реакция внутриигровой прессы на успехи менеджера, выраженная в снимках первых полос, устланных кричащими заголовками, – разве это не стильно?), элегантный саундтрек, Interactive Leagues и даже Василий Уткин в роли комментатора русской версии. Не достает только нескольких сборных и турнира, хоть как-то похожего на Чемпионат мира. СИ

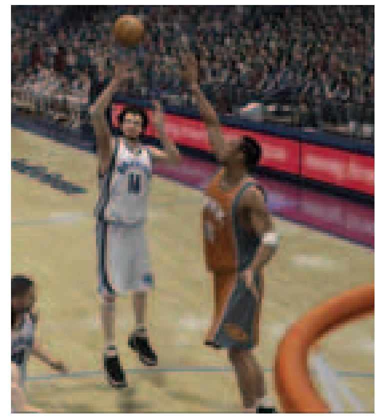
1 Залитый лазурным закатом берлинский «Олимпиаштадион». Прекрасная панорама для пейзажиста.

2 Большой посещаемостью матчей второй дивизион Англии похвастаться не может. Зато какие в нем бушуют страсти!



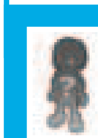
1



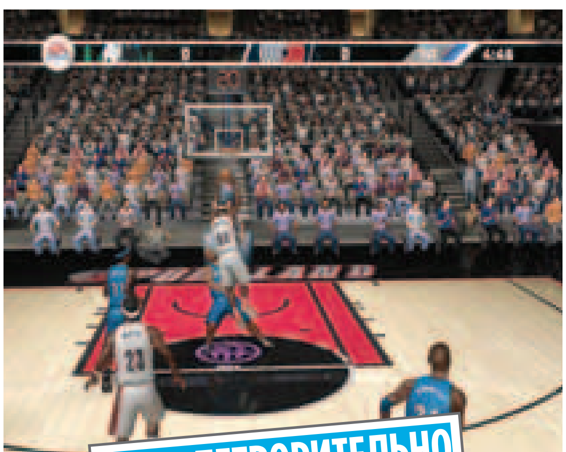


ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox, Xbox 360, PSP
- **ЖАНР:** sports.traditional.basketball.sim
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** www.easports.com/nbalive07



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



2

1 Звезды 80-х против звезд 90-х. Разницы в десять с лишним лет как будто и не было.

2 Этот турнир автор проиграл: 2:13.

NBA LIVE 07

ПРОДОЛЖЕНИЕ НЕУДАЧНОГО ЭКСПЕРИМЕНТА ПО ПРЕВРАЩЕНИЮ NBA LIVE В СЕРЬЕЗНУЮ ИГРУ.

Видимо, усилия по возрождению FIFA очень дорого обошлись EA. Как заметно по оценкам, полученных ежегодной спортивной «троицей», когда у тебя семеро по лавкам каши просят, не стоит перекармливать одних за счет других. И это не голословное утверждение, сами посудите: если у FIFA все более-менее хорошо, то с хоккеем и баскетболом творится что-то неладное.

Регулярный чемпионат НБА из-за большого количества чернокожих звезд, кумиров миллионов американцев, уже давным-давно из соревнований превратился в настоящее шоу. Благодаря Коби Брайанту, Шакилу О'Нилу и другим спортсменам билеты на игры продаются лучше, чем на кинофильмы. Если в любом европейском чемпионате команда за матч набирает в среднем примерно по 70-90 очков, то в НБА результат чаще всего переваливает за сотню. В виртуальной серии NBA особый упор делается на баскетбольные «спецэффекты» с участием лучших из лучших, но случившееся с шестой частью сериала можно назвать провалом: игра перестала имитировать баскетбол и превратилась в подборку лучших моментов недели, которую каждые выходные показывают по ТВ. Благородный дух командного спорта из NBA полностью выветрился. Игра напоминает театр одного актера. На высоком уровне сложности выиграть матч можно буквально двумя-тремя игроками – лишь бы они обладали наилучшими характеристиками. Разграничение всех баскетболистов на три категории – средние, звезды и суперзвезды – привело к значительному классовому расслоению, неоправданному преобладанию игроков-единоличников. Положение нужно было спасать как можно быстрее.

Не получилось. Кастовый порядок закрепили введением четырех новых параметров для суперигроков (outside и insine scorer, outside и inside stoppers) и режима X-Factor, суть которого сводится к превращению обычного игрока в необычного, – вот и получились «Танцы на паркете». Толку от всех этих новшеств маловато: в каждой команде и без того достаточно приличных баскетболистов, способных в одиночку решить исход встречи. Командный дух в NBA так и не вернулся. Предваряющая бросок распасовка и позиционная игра все так же остаются пустой формальностью. Как, впрочем, и режим Dynasty, направленный в большей мере на отбор, чем на воспитание игроков и улучшение обслуживающего персонала. Куда проще научить играть в зрелищный баскетбол уже имеющихся в распоряжении членов клуба, чем возиться с новичками на драфте. Лучше бы в EA над картинкой и анимацией поработали – пользы было бы больше.

Коллега Алексей Ларичкин год назад, описывая NBA 06, хватался за голову и пытался донести вопль отчаяния не до канадцев, а прямиком до вышестоящих небесных инстанций: «Господи, сделай так, чтобы Electronic Arts взялась за ум. А то серия скоро совсем загнется». Похоже, мольбам не вняли. Ни Всевышний, ни EA. СИ

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ
Улучшенный Dynasty Mode, графика на уровне, бесподобное музыкальное сопровождение.

МИНУСЫ
Неправдоподобные движения баскетболистов, бесполезная командная игра, дисбаланс сил между суперзвездами и простыми смертными.

РЕЗЮМЕ
Симулятор покупки кроссовок для Шакила О'Нила и Дирка Новицки. Стильно, но скучно.



EX MACHINA
МЕРИДИАН 113
Жанр Action\RPG
Разработчик Таргем
Язык Русский
«Ex Machina: Меридиан 113» - это продолжение Action/RPG «Ex Machina», действие которого разворачивается в пост-апокалиптическом мире будущего. Уничтожение пришельцев в конце оригинальной игры привело человечество к десятилетиям относительного мира. Подталкиваемые духом исследований, люди отправлялись все дальше и дальше, пересекая пустыни и горы, в надежде обрести потерянный рай на земле. Вновь открытые земли Северной Америки манили обещанием свободы и богатства. Но, как и сотни лет назад, фортуна улыбается лишь смелым.
В «Ex Machina: Меридиан 113» вас ждут новые герои и нераскрытые тайны на просторах Северной Америки, пережившей глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс - еще разнообразнее. Система изменения внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные противники позволят еще глубже погрузиться в безжалостный мир пост-апокалипсиса, а навыки экстремального вождения теперь пригодятся вам и в сражениях по сети!
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
TARGEM GAMES
Бука







1 Милые разборки с главным арбитром матча.

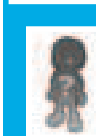
2 Перегруженные рекламой свитера, просторные площадки Праги и Пардубице, патеры, фучики и гашеки – нас встречает чешская хоккейная лига!





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: sports.traditional.ice_hockey.sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
ОНЛАЙН: www.easports.com/nhl07



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

ВЕРДИКТ
6.0

ПЛЮСЫ
Появление чешской Экстралиги (достоинство, впрочем, весьма сомнительное), прежний высочайший уровень настроек самого хоккея.

МИНУСЫ
Пережившая все возможные сроки годности графика, слегка измененное управление, примитивнейший менеджмент и такое же примитивнейшее оформление менюшек.

РЕЗЮМЕ
Рекламный плакат для Овечкина, мишень для дартс Сидни Кросби, хитро переименованный copy-paste NHL 06 – для поклонников серии.

NHL 07 УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВТОРОЙ ПО ЗНАЧИМОСТИ СПОРТИВНЫЙ ПАТЧ СЕЗОНА. ПРО ПЕРВЫЙ – НА СОСЕДНИХ СТРАНИЦАХ.

Есть мнение, будто писать про спортивные симуляторы от EA Sports из года в год – это то же самое, что обозревать ежемесячные обновления для видеодрайверов. Или, выражаясь еще образнее, каждый раз ставить безнадежно больному человеку один и тот же диагноз, как бы забывая, что приговор уже был неоднократно вынесен. Мол, мы, голубчик, уже говорили, что жить осталось вам недолго, ну так вот скажем еще, нам не жалко: «Вы скоро умрете». Получается какое-то ненужное неприкрытое издевательство и над читателями, и над самой EA. Дело, говорят, это неблагородное и неблагодарное – рассказывать об игре подобной масти как о какой-то новинке, впустую тратя драгоценное журнальное пространство, да еще при этом и о публицистике не забывать. Пусть говорят. Сегодня совсем другой случай. Чтобы написать обзор NHL 07, корчить из себя Цицерона и говорить о том, что перед нами «новая часть n-ного симулятора», совсем не нужно: EA сама дала понять, что мы имеем дело с обыкновенным патчем. Хотя и тут не все понятно: патч обычно что-нибудь исправляет, улучшает или дополняет, а NHL 07, наоборот, убрал из NHL 06 все самое привлекательное и удобное. Во-первых, пропала простота управления. Согласитесь, что «вешать» на две разные кнопки жизненно важные действия (пас и переключение игрока), до этого традиционно объединявшиеся, – непомерный игровой терроризм. Натуральная диверсия: пока привыкнешь к новой раскладке, проиграешь не только Кубок Стэнли, но и Олимпиаду. Во-вторых, отсутствие графических нововведений в этом году рассматривается как преступление, по жестокости своей явно превосходящее подлянку с управлением. Если сравнивать с заметно преобразившейся FIFA, NHL 07 – просто какая-то неудачная репродукция прошлогодней версии. «Патчевость» игры, к сожалению, отразилась не на графической ее части. Заплатку попросту пришили не на то место. Нам, конечно, понятно, что отсутствие в NHL 06 Александра Овечкина и неожиданное попадание его же на обложку NHL 07 – это уважительная причина, по которой все остальное можно и простить: забыть об оставшейся на прежнем уровне графике и физической системе, слишком неправдоподобном поведении вратарей – лишь бы только Александр согласился подарить свое лицо EA. Правда, любителей NHL такое скудное наполнение игры явно не удовлетворит. Отсюда резонный вопрос: зачем тратить деньги на NHL 07, если при большом желании можно загрузить из Сети самые свежие составы и игровые расстановки и преспокойно наложить их на NHL 06? Конечно же, ради появления чешской Экстралиги и клуба «Ческе Будейовице» в частности, бюджеты которых, несомненно, в разы превышают бюджеты российской Суперлиги и челябинского «Трактора». СИ

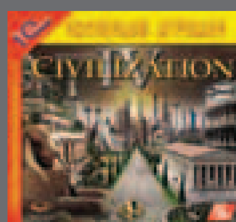

«Очень красиво и максимально динамично. Интерактивный учебник истории для нового поколения».
PC ИГРЫ
ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ
СПАРТА
СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!
© 2006 «World Forge». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.turn-based
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-18
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/civ_iv

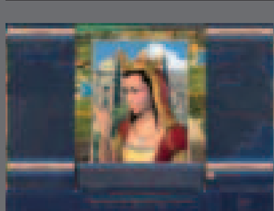


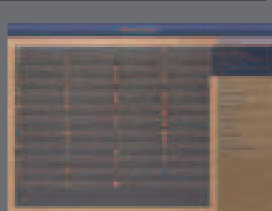
Интересная судьба – заниматься разработкой, по сути, одной и той же игры десяток с лишним лет. Однажды придумав гениальную концепцию, Сид Мейер во многом стал её заложником. Да, мы все прекрасно помним, что удачные походы «налево» у дедушки Сида были – и в результате рождались замечательные игры. Но люди по-прежнему ждут от маэстро не новых откровений, а продолжения своей любимой «Цивилизации». И, похоже, в последние годы, Сид перестал сопротивляться, покорно занявшись полировкой той самой гениальной идеи. Четвёртая часть, что уж говорить, удалась. Без минусов не обошлось, но, в целом, серия сделала шаг вперёд. Вот только разобраться в хитросплетениях механики игры мог лишь подкованный в английском языке человек. К счастью, благодаря усилиям наших локализаторов четвёртая «Цивилизация» заговорила-таки по-русски. Несмотря на большой объём внутриигрового текста, значительная его часть переведена аккуратно и, что самое главное, правильно с точки зрения игровой механики. Недочёты есть, но их немного. Главная претензия – шрифты. Зато редкие цитаты озвучены вполне сносно.

РЕЗЮМЕ

Качественная локализация четвертой части легендарной серии – хороший подарок для игроков, не владеющих английским.







ВЕЛИЧИЕ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.city_building
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
CDV Software Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Haemimont Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
2 CD
ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/glory

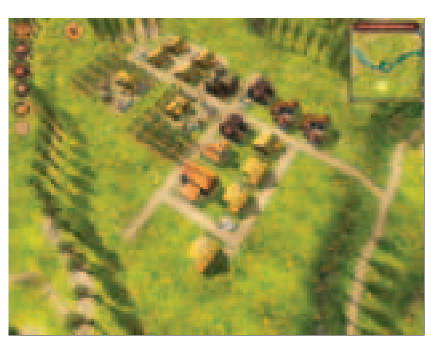


Одной из характерных черт 2006 года для игровой индустрии стал всплеск интереса к градостроительным симуляторам античной эпохи. Казалось бы, довольно специфическая тема, да и последние два Caesar раскрыли её, будь здоров, а в разработку, едва ли не одновременно, было запущено три-четыре похожих игры. Что это? Пример коллективного бессознательного, родства мыслей или просто стечение обстоятельств? Неизвестно. Но факт остаётся фактом. Сам Сид Мейер со товарищи взялся за CivCity: Rome, вышла четвёртая часть Caesar, и даже шведская Paradox патронирует разработку Heart of Empire: Rome. Впрочем, первой ласточкой возрождения интереса к поджанру стала именно «Величие Римской Империи» (в девичестве – Glory of the Roman Empire). Ничего нового, но приятное времяпрепровождение гарантировано. Тем более что локализаторы не поленились поиграть в проект. Что не уберегло их от ряда недочётов, типичных для игр этих жанров – искажения терминов и проблема с родами и падежами слов. Озвучка тоже заслужила небольшой плюсик – слушать голос «автора» приятно.

РЕЗЮМЕ

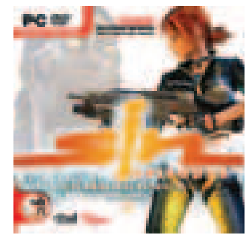
Прекрасная возможность собственноручно построить Лондиниум, не прибегая к англо-русскому словарю.





SIN EPISODES: EMERGENCE

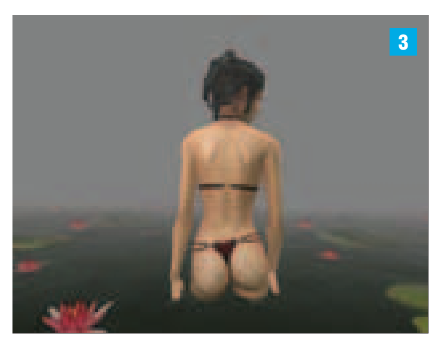
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ritual Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Ritual Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD
ОНЛАЙН:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=231

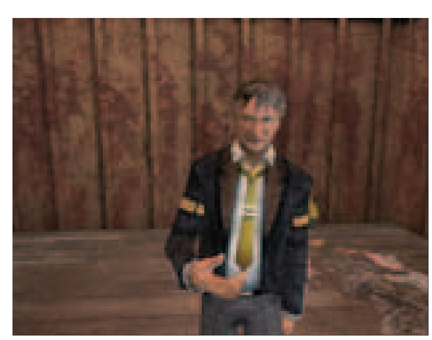


Всем известный Левелорд – не просто эксцентричный дизайнер и владелец студии. Он ещё и настоящий генератор интересных идей, а также фанат России, «голых тёток» и головокружительного экшна. В своё время всё это воплотилось в любимом детище именитого разработчика, одном из лучших FPS своего времени – SiN. И с самого 98-го года, Ritual Entertainment во главе с главным идеологом мечтали создать продолжение. Но вот беда – найти издателя для сиквела стало непосильной задачей. Решение оказалось элегантным – продолжение превратилось в мини-сериал, состоящий из отдельных эпизодов (по $20 каждый), и распространялось через систему Steam. Первый блин не получился комом, но и до оригинала ему далеко. Тем не менее, заинтересовать игроков он смог. А благодаря стараниям «Буки», уверен, заинтересует и наших геймеров. Особенно радует озвучка. Отличный пример того, как грамотно подобранные голоса и самоотдача самих артистов заставляют полигональные модели оживать буквально на глазах.

РЕЗЮМЕ

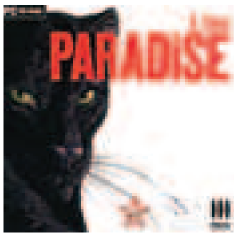
Редкий случай, когда русскоязычная озвучка не уступает оригиналу. Плюс аккуратно переведенный внутриигровой текст.





PARADISE

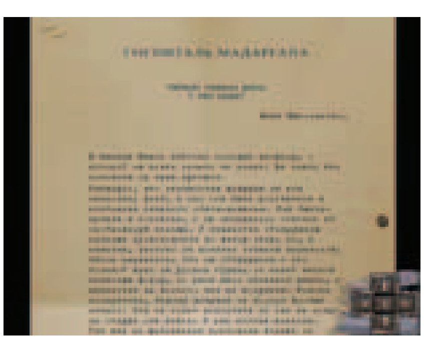
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: White Birds Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 3 CD
ОНЛАЙН: http://www.ndgames.ru/gtr2



Печально, что люди зачастую пренебрегают мудростью, накопленной человечеством в течение многих поколений. А ведь порой достаточно лишь обратиться к народным пословицам, поговоркам или изречениям мыслителей. Помните выражение «в одну реку нельзя войти дважды»? Да, наверняка. А вот француз Бенуа Сокаль явно забыл. Иначе бы не стал делать из своей новой игры Paradise клон знаменитой дилогии Syberia. Да ещё и опустив планку качества на целый уровень. В итоге – вместо главного события весны мы получили игру, которая зацепит только фанатов и тех, кто не имел счастья быть знакомым с Кейт Уокер и её похождениями. Ей-богу, обидно до чёртиков. Тем не менее, не всё так плохо. В частности, порадовала пусть и поздняя, но очень приятная русскоязычная версия от ND Games. Текста и диалогов в игре хватает – так что работка была не из лёгких, но локализаторы явно не просто так ели свой хлеб последние несколько месяцев. Конечно, далеко не все задействованные актёры справились с задачей на «отлично», но общее впечатление позитивное.

РЕЗЮМЕ
Не сказать, чтобы Paradise заиграла новыми красками в русскоязычной интерпретации, но впечатление локализация оставляет очень хорошее.





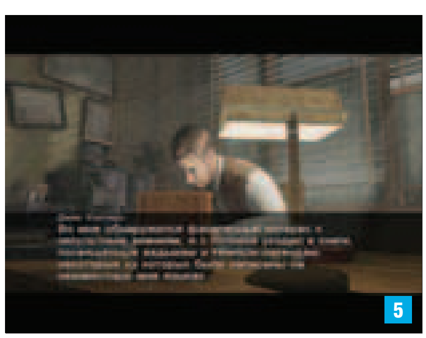
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

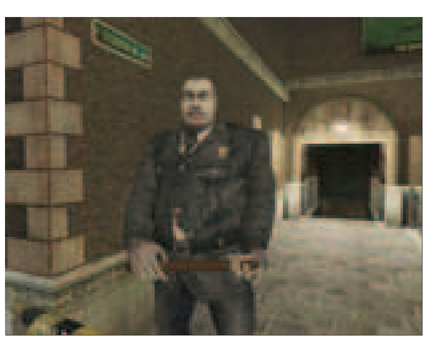
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action-adventure.horror
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Headfirst Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/call_of_cthulhu_dcote



Пять месяцев – достаточный срок для того, чтобы качественно перевести и озвучить даже очень объёмный проект. Такой как, например, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Игра, мягко говоря, вышла неординарной. Культовая мифологическая вселенная Говарда Лавкрафта, интересный игровой процесс с рядом необычных находок и несколькими неудачными решениями, приличный сюжет и потрясающая атмосфера. Длительный срок разработки и множество переносов релиза похоронили студию Headfirst. И одновременно увековечили. С такими играми локализаторам необходимо быть очень осторожными – одно неверное движение, небольшая толика халтуры, и вся атмосфера рушится как карточный домик. К счастью, у «1С» вполне себе получилось. С атмосферой всё в порядке – озвучка выполнена добротно, перевод неплох. Единственный озадачивший момент – перевод названия городка Иннсмут – по версии локализаторов, оно звучит как Иннсмаут. В остальном – очень достойная работа.

РЕЗЮМЕ
Без пяти минут культовая игра обзавелась добротной локализацией. И это, знаете ли, хорошо.





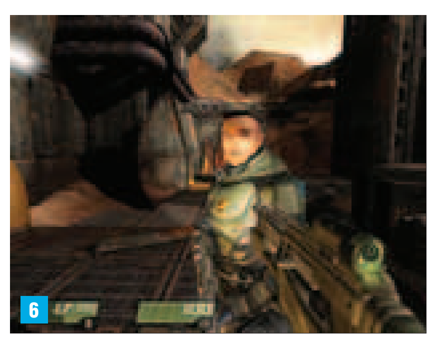
QUAKE 4

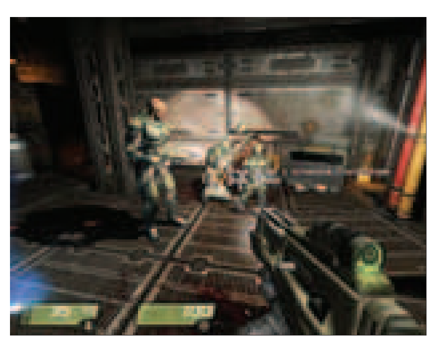
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2ctivision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Raven Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-16
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/quake4



Среди нашего народонаселения бытует странное мнение, что смысла в русскоязычных версиях шутеров нет. Дескать, зачем перевод и родная речь в игре, где от нас требуется только стрелять да перемещаться с места на место. В крайнем случае, выполнять нехитрые задания. При этом забывают, что большая часть современных FPS вышла на качественно новый уровень, на котором во главе угла или, во всяком случае, около того, стоит сюжет. Поэтому особенно велико значение озвучки, будь то диалоги, переговоры напарников по рации, реплики прохожих – всё это работает на создание атмосферы и продвижение сюжета. А стало быть, возрастает и роль локализации. Именно поэтому, с возвращением серии Quake на сюжетные рельсы в четвёртой части, мы были вправе ожидать серьёзного подхода к озвучению и переводу игры. Ожидания оправдались лишь отчасти. Актёры, конечно, стараются, но достичь уровня оригинала никак не выходит. То голос подобран неверно, то интонация неправдоподобная. Ну а уж переиграть Питера Стромаре, озвучивавшего Штрауса, и вовсе оказалось непосильной задачей.

РЕЗЮМЕ
Приятная русскоязычная версия знаменитой игры. Прыгнуть выше головы не получилось, но уровень качества соблюден.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Назовите первого римского императора:
1. Корнелиус Сципион
2. Гай Сентябрь
3. Октавиан Август

2. Верховное божество мифологии произведений Лавкрафта:
1. Азатот
2. Ктулху
3. Шаб-Ниггурат

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 декабря. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 21/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 18 (219)

Владимир Кочигин (Сыктывкар).

Правильные ответы
- Апостолу Петру (Б)
- SAS (A).

1 Москва снова бунтует. Ох уж эти русские!

2 Шейдерная водичка, пальмы (?!), мост – один из ракурсов строящегося Рима.

3 Эмм… чувствуется рука Левелорда.

4 Стражи гарема страшно не любят выпускать девушек погулять.

5 Победив проявления белой горячки, Джек пришел-таки в себя. До первой бутылки.

6 Классная игра. Можно посветить фонариком в глазик старшему по званию.

Дайджест

НОВИНКИ ОТ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

КИБЕРВОЙНЫ: ПРОТОТИП 2700

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Dragon Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=257

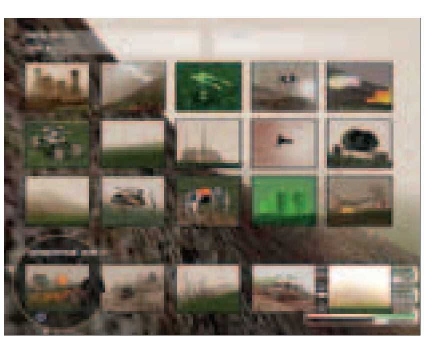


Представьте себе низкобюджетную версию «Механоидов» с тотально устаревшей графикой, маленькими картами, отсутствием ролевых и экономических элементов и наличием лишь боевых действий. Помножьте на ужасное качество всего и вся и получите очень приблизительное представление о том, как выглядит проект «Кибервойны: Прототип 2700». Летаем или ездим на двух видах транспортных средств. Стреляем, пытаемся уворачиваться, попутно следя за полоской здоровья и не допуская перегрева орудий. Вокруг – унылые пустынные пейзажи и активно перестреливающиеся противники и союзники. В случае дуэли – только противник. Искусственный интеллект, если и присутствует, то явно где-то спрятался, да так, что отыскать его нереально. С другой стороны – сказать, что играть откровенно скучно, нельзя. Но и веселья, драйва и повышения уровня адреналина в крови тоже не наблюдается. Скорее, просто – «никак». Ну а тогда какой смысл мучиться и заставлять себя в ЭТО играть? Правильно, никакого.

РЕЗЮМЕ
Смысл появления этой игры затерялся где-то очень далеко. Зачем она вообще?



1



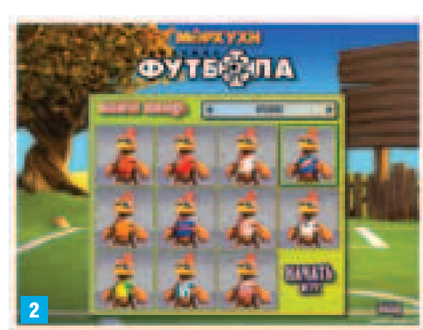
МОРХУХН: ЭПИДЕМИЯ ФУТБОЛА

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Phenomedia Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Phenomedia Publishing
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=443



Как показывает опыт – в погоне за денежками известный и состоявшийся бренд можно эксплуатировать до бесконечности. С другой стороны – если людям нравится, они с удовольствием играют в подобные игры – почему бы и нет. Конечно, даже очень хорошая идея в один прекрасный момент исчерпается, но разве это кого-нибудь остановит? Создатели Морхухна на этот раз обратили свой взор на футбольное поле и на скорую руку сделали очередную вариацию на всё ту же тему. Правда, в этот раз нас ждёт целых два игровых режима: обычный, в котором необходимо расстреливать футболистов и прочую околофутбольную братию, и своего рода тренировочный, где вам нужно забивать мячи, которые подбрасывают два тренера. Занятие несложное, но попасть по мячу каждый раз удаётся с трудом. В целом, большого азарта игра уже не вызывает, хотя, если вы никогда не играли в другие игры серии или просто соскучились по Морхухну – можете попробовать и это творение.

РЕЗЮМЕ
Морхухн в футбольной тематике. Два игровых режима, 11 команд на расстрел, российской среди них нет.



2



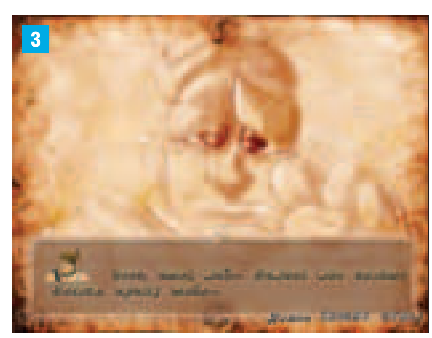
ГЕРАКЛ: ГЕРОЙ ПРОТИВ БОГОВ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Midas Interactive Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Neko Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=545



Порой возникает такое ощущение, что, в то время как фантазия у некоторых разработчиков хлещет через край, «исполнительское мастерство» пребывает в зачаточном состоянии. Дескать, основная аудитория подобных игр – дети, которые с удовольствием проглотят их халтуру и попросят добавки. Как бы не так! Ребёнок не станет долго разбираться в хитростях управления или упорно проходить один скучный уровень за другим. Равно как и причитать о нереализованном потенциале проекта. Это всё удел геймеров постарше. Нельзя сказать, что «Геракл: Герой против богов» относится к категории «халтурка за вечер». Но элементарное нежелание разработчиков прикладывать какие бы то ни было усилия очевидно. Странное управление, к которому, в принципе, привыкаешь, – ещё полбеды. Схематично нарисованные заставки – напасть посерьезнее. Но самое страшное – скучные однообразные уровни и примерно такой же геймплей. Дети не оценят, а взрослые тем паче.

РЕЗЮМЕ
Скучный платформер с однообразным геймплеем и дизайном уровней. В главной роли – сын Зевса. Хоть что-то.



3



СВЕН, ИЗВЕСТНЫЙ КАК ВЛАСТЕЛИН ОВЕЦ: МИССИЯ ВЫПОЛНЕНА

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Phenomedia Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Phenomedia Publishing
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 CD
ОНЛАЙН:
http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=450



Многодетная Phenomedia Publishing уже поставила на поток производство игр категории «ширпотреб». В задоре им, конечно, не откажешь (что «Морхухн», что «Убойный Футбол»), но и количество однообразных проектов удручает. Игры о похождениях бурого барана по имени Свен – ещё одна знаменитая линейка проектов от этой замечательной конторы. Типичный такой платформер. Ничего особенного за исключением деталей. Да таких, что порекомендовать эти игрушки детям не рискну – родители не поймут. Дело в том, что главная цель Свена, как и у любого уважающего себя барана, – скрасить досуг своих подруг-овец. Делает он это, так сказать, классическим образом. Проще говоря, делает всё, чтобы вскоре на свет появились ягнята. И так с каждой овечкой на уровне. На протяжении всех 30 уровней... Нет спору, занятие увлекательное, тем более что разработчики расщедрились на добрый десяток анимаций сего действа. Но для интересной игры маловато – вам не кажется?

РЕЗЮМЕ
Игра, сделанная маньяками для маньяков. Наслаждайтесь.

WILD EARTH: ФОТО-САФАРИ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
special
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Super X Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Super X Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD
ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/wildearth



Вам когда-нибудь хотелось побывать в шкуре фоторепортёра знаменитого журнала «Wild Life» от издательского подразделения BBC? Мечтали побегать по самым живописным уголкам планеты с фотоаппаратом в руках, в поисках необходимого для съёмок кустика или редкой зверушки? Жаждали возможности выследить стадо слонов и запечатлеть на плёнку интимные (в пределах разумного, естественно) подробности их личной жизни? У вас есть два выхода: либо долго учиться соответствующей профессии и пробиваться в штат фотокорреспондентов этого журнала, либо... купить игру «Wild Earth: Фото-сафари». В ней вам придётся делать всё вышеперечисленное и многое другое, вплоть до поиска лучшего ракурса, чтобы заснять колоритную кучу слоновьих, простите, фекалий и маленького гриба под упавшим деревом. Занятие всё же на любителя. Но, если вы предпочитаете верному дробовику в руках профессиональную фотокамеру, то «Фото-сафари» придётся вам по душе. Тем более что графика вполне себе на уровне и квадратных животных вы здесь не встретите.

РЕЗЮМЕ
Очень специфическое развлечение с интересной идеей в основе. Неплохая реализация оной прилагается.

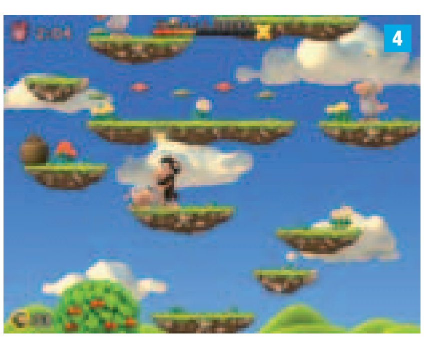
ВИКИНГИ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.real-time.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
«Сатурн-плюс»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
2 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/vikings



Знаете, а ведь далеко не всегда слово «клон» можно употребить в качестве ругательства. Бывают же и отличные игры, позаимствовавшие основные идеи у более маститых конкурентов или вовсе прародителей. Иногда из них вырастают легендарные игровые серии, вспомните ту же Warcraft. Но к «Викингам» это не имеет ровным счётом никакого отношения. Это как раз пример того, как можно загубить интересные идеи, не предложив взамен ничего нового. Немного сглаживает острые углы тот факт, что игра является представителем редкого стратегического подвида с отсутствием непосредственного управления юнитами – так называемый «indirect control». Majesty помните? Вот это оно. У многоопытных ваятелей «Петек» и прочих «Пограничий» не получилось ни воссоздать геймплей удачного идейного предка, ни привнести что-то оригинальное. В результате вышло традиционно скучнейшее «ни рыба, ни мясо». Причём снабжённое страшной доисторической графикой и убийственным интерфейсом.

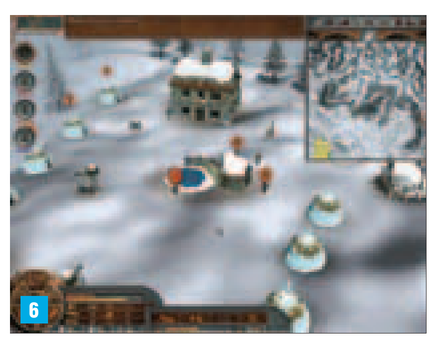
РЕЗЮМЕ
Не стратегия, а заимствование идей Majesty в скандинавском антураже. Не так, чтобы совсем плохо, но и положительного мало.



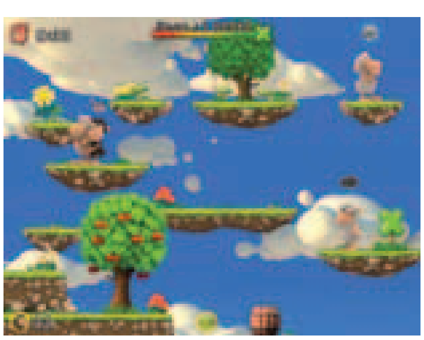
4



5



6







1 Унылые пейзажи, мельтешение лазеров... скукотища.

2 Итальянские петухи. Французские петухи. А в чем разница-то?

3 У разработчиков явно талант драматургов...

4 А что тут комментировать? Нет у меня комментариев к этому скриншоту.

5 Путешествуем по Африке в поисках удачного снимка.

6 Викинги, как и положено суровым скандинавским парням, живут в снегах. Вот только моря не видать.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

PUMP IT UP

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ АВТОМАТЫ ЗАНИМАЮТ В СЕРДЦЕ ЛЮБОГО ЛЮБИТЕЛЯ АРКАД СОВЕРШЕННО ОСОБОЕ МЕСТО. ДОМАШНИЕ УСТАНОВКИ (ДВА КОВРИКА, ПРИСТАВКА, ТЕЛЕВИЗОР) ВСЕГДА БЫЛИ ЛИБО СЛИШКОМ ДОРОГИ, ЛИБО СЛИШКОМ НЕУДОБНЫ. В АРКАДЕ ЖЕ ВОКРУГ ТАНЦЕВАЛЬНЫХ АВТОМАТОВ ФОРМИРУЕТСЯ ЦЕЛЫЙ КЛУБ ПО ИНТЕРЕСАМ. DANCE DANCE REVOLUTION И PARA PARA PARADISE ОТ KONAMI – ЭТО ЛИШЬ ВЕРШИНА АЙСБЕРГА. ЗА ЯПОНСКИМИ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЯМИ ПОТЯНУЛИСЬ… КОРЕЙЦЫ?

Словосочетание «корейская игра» вызывает в памяти разве что MMORPG и эльфиечек из Lineage 2. Если напрячь сообразжалку, можно вспомнить другие диковинные онлайновые игры, вроде пиксельной Maple Story. Тем более странно, что взявшаяся из ниоткуда «корейская танцевальная альтернатива» смогла составить серьезную конкуренцию японским машинам. Первый аркадный танцпол Pump It Up вышел в 1999 году, всего через 12 месяцев после первой версии Dance Dance Revolution, и сейчас корейцы всерьез спорят с японцами за лидерство. А в чем, собственно, разница?
Японский автомат Dance Dance Revolution это, если вы не в курсе, многокилограммовая бандура с экраном, а при ней – железная танцевальная платформа с четырьмя стрелками: «вперед», «назад», «вправо» и «влево». По экрану бегут стрелочки, а вы, стоя на платформе, должны нажимать на панели ногами, попадая в такт и как бы «танцуя». Скобки вокруг глагола можно бы и убрать: на нормальной сложности игра на автомате и правда напоминает танец, особенно если игрок не будет ограничиваться обязательной программой и не постесняется добавить от себя несколько свободных, фристайловых движений. Создатели Pump It Up, недолго думая, поставили идею Dance Dance Revolution с ног на голову и полностью переработали раскладку панелей под ногами. На Pump It Up их пять: «центр», «вправо-вниз», «вправо-вверх», «влево-вниз», «влево-вверх». Казалось бы, незначительное отличие, но именно оно кардинально меняет рисунок движений. Наработки и устойчивые движения-комбо, к которым привыкли игроки на DDR, на PIU меняются полностью, и ногам



Дружно скажем «нет!» девочкам из DDR! У корейцев свое чувство прекрасного.



Взявшаяся из ниоткуда «корейская танцевальная альтернатива» смогла составить серьёзную конкуренцию японским машинам!



1 Konami все тянет кота за резину, а Andamiro уже в 2002 году догадалась называть свои машины «международными». Кстати, сегодня во многих автоматах PIU используется русскоязычный интерфейс.



2 Поначалу кажется, что проходить песни на высоких сложностях невозможно. Тем сильнее вы удивитесь, когда увидите, с какой легкостью делают это игроки-профи.

СКОРЕЕ В НОМЕР!

Возможно, два-три читателя нашей рубрики видели PS2- или, чем черт не шутит, PC-версию популярного японского скролл-шутера Raiden III. Несомненно, им не терпится узнать, что же случилось с одиноким самолетиком в финале (до которого все равно не может дойти никто, кроме японцев). Так вот: в середине октября в Токио прошел локейшн-тест следующей части, Raiden IV, игры с качественно новой графикой и геймплеем, который возвращается к истокам Raiden II. А где локейшн тест, там через месяц аркадный автомат. А где автомат, там и до PS2-версии недалеко...



ХОЧУ!

Долой Токио! Празднуем: Pump It Up гораздо проще найти в Москве, чем в японской столице. Да и не только в Москве: в «продвинутых» регионах, вроде Краснодара, отыскать Pump It Up тоже совсем несложно. В любом случае, даже если там, где вы надеялись ее увидеть, дэнс-машины не окажется, к вашим услугам всегда танцевальная Мекка, московская аркада GameZona на ст. м. Калужская, на последнем этаже торгового центра «Калужский» (в двух шагах от выхода из метро). Там кроме Pump It Up стоит два других удивительных автомата, Dance Dance Revolution и Para Para Paradise. Кроме того, вы всегда можете посетить сообщество любителей PIU в Интернете по адресу http://community.livejournal.com/ru_pump_it_up.







1 Платформа рассчитана на двух игроков, но профи может играть в режиме Freestyle на всех десяти панелях (фотография с прошлогоднего чемпионата России по PIU).

2 «Нестандартная» раскладка кнопок в Pump It Up многим кажется более удобной.

приходится учиться выписывать совсем новые кренделя. Какая из раскладок наиболее естественная и способствует более свободным движениям – вечный спор. Участники так ни к чему и не пришли, поэтому и мы не станем вдаваться в детали. Примем, что раскладки совсем разные, но одинаково удобные.

Что касается музыки, то она в Pump It Up... особенная. Львиную долю звуковых дорожек сочиняет корейская команда Banya, специально для этого дела сформированная. В Pump It Up всегда было много корейской поп-музыки, а в последних, интернациональных версиях, появляются и более привычные мелодии с разных концов света. Автоматы Pump It Up снабжены гораздо более мощным «железом», чем машины Dance Dance Revolution, что позволяет корейской продукции работать в высоких разрешениях и проигрывать на фоне высококачественное, четкое видео. Самая свежая версия игры, Pump It Up Zero, держит под капотом Celeron с частотой в 2,4 ГГц, 256 Мбайт оперативной памяти, GeForce FX 5200 с 128 Мбайт видеопамяти и жесткий диск на 40 Гбайт. Казалось бы, сравнительно скромная конфигурация, но по меркам танцевальной игры более чем достаточная. Много ли нам нужно? Экран, стрелочки и видеоролик на фоне. Куда уходят ресурсы, неужели главное меню требует столь серьезных ресурсов – на эти вопросы нашим ученым только предстоит найти ответы.

Обычно японские игры легко берут верх над любыми продуктами конкурентов, но Pump It Up – исключение из правил. Konami с типично японским шовинизмом интересуется только нуждами домашнего рынка и напрочь игнорирует зарубежье. Создатели PUI, компания Andamiro, напротив, изначально называют свое детище «интернациональным танцполом» и каждый год проводят международный фестиваль Pump It Up World Festival, куда – бесплатно, заметьте! – свозят лучших игроков со всего мира. В этом году призовой фонд фестиваля составляет, ни много ни мало, 146 тысяч долларов США. В октябре в Москве прошел второй ежегодный российский этап мирового чемпионата по «Пампу», который мы, к нашему безмерному стыду, не смогли посетить. Тем не менее, двое лучших танцоров из России отправляются в Корею – себя показать, да на других посмотреть. В нашей стране танцевальными автоматами увлекается целая орава веселых энтузиастов, и, если вы всерьез захотите присоединиться к ним, гляньте во врезку «Хочу!» и присоединяйтесь. Кто знает, может быть, в следующем году путевка в Корею достанется именно вам? СИ

В Pump It Up всегда было много корейской поп-музыки, а в последних, интернациональных версиях, появляются и более привычные мелодии с разных концов света.



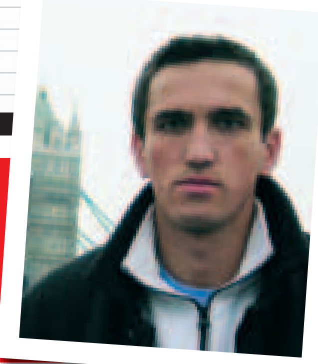


3 Азиатское происхождение дает о себе знать: в качестве «задников» используются, как правило, анимационные ролики, в том числе и стилизованные под аниме.

Киберспорт

НОВОСТИ С РОССИЙСКИХ И МИРОВЫХ ТУРНИРОВ

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В насыщенности событиями первым двум осенним месяцам не откажешь, хорошая новость сменяется плохой, и так каждую неделю. К тому же на носу финал WCG, и мы изо всех сил стараемся уместить самое интересное на трех неполных страницах журнала. Сегодня в выпуске: итоги многомесячного марафона KODE5, новости World Cyber Games, результаты отборочных «Турнира 10 городов» в Ростове, Самаре и Санкт-Петербурге.



KODE5 GLOBAL FINALS

28-29 сентября в Пекине (Китай) был разыгран заключительный этап одного из крупнейших турниров года – KODE5 Global Gaming Revolution. Отборочные к этому мероприятию проходили в более чем 20 странах мира, в том числе и в России. За месяц до этого в другой части света, Европе, состоялись соревнования по Quake 4. Выступление москвича Cooller'а тогда обернулось настоящим скандалом, связанным с дисквалификацией (подробности в «СИ» 19#220). Результаты финалов по Warcraft III и Counter-Strike выдались куда более успешными. Точнее, в CS, где участвовала команда forZe, обставившая на национальной квалификации Virtus.pro, итоги для нас получились неутешительными. Уже после жеребьевки, сведшей в одну группу с россиянами кланы NiP (Швеция) и Jax Money Crew (США), было понятно, что шансы на выход в плей-офф призрачные, но надежда все-таки оставалась. Стартовый матч против ATE (Индонезия), завершившийся полным разгромом последних, прибавил оптимизма. Однако затем последовали похожие по сценарию поражения от перечисленных противников, со счетом 10:16 и 11:16 соответственно, и на этом страдания forZe закончились.
Другое дело Deadman, соскучившийся по большим победам не меньше, чем его многочисленные болельщики. Великолепно дебютировав на начальной стадии в боях против француза ToD'а и сингапурца Darkstrike, он продолжил свое шествие к чемпионскому званию, сломив сопротивление таких грозных дуэлянтов, как кореец WE.Check и, пожалуй, самый неудобный оппонент Дэдмана – голландец 4K.Grubby. Причем, Грабби проиграл всухую. Еще раз одолеть ToD'а в финале стало для поймавшего кураж россиянина вопросом времени.





1 Торжественная церемония открытия KODE5 Global Finals.

2 Впервые на крупном LAN-турнире Deadman стал чемпионом. До этого были лишь вторые и третьи места.

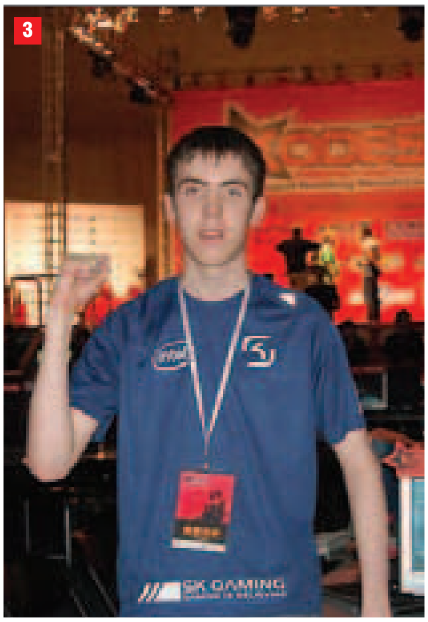
3 Grubby уже в который раз умудрился проиграть своему соотечественнику RotterdaM'у. Произошло это на групповой стадии, правда, последний все равно не вышел в плей-офф.

Итоги KODE5 Global Finals:

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – SK.Deadman (Россия) – $10000;
2 место – 4K.ToD (Франция) – $4000;
3 место – 4K.Grubby (Голландия) – $1000.

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – NiP (Швеция) – $25000;
2 место – wNv (Китай) – $10000;
3 место – Hoorai (Финляндия) – $5000.

На диске к журналу ищите демо-записи лучших матчей с KODE5 Global Finals.



DIGITAL LIFE 2006

В период с 12 по 15 октября в Нью-Йорке (США) прошли крупные киберспортивные состязания с говорящим названием Digital Life 2006. К сожалению, отечественные геймеры редко добираются до Америки, и данный турнир не стал исключением. Поэтому все внимание болельщиков было приковано к шведскому «квакеру» Toxic'у – сможет ли он выиграть свой шестой титул подряд. В отсутствие Cooller'а конкурентов у скандинава не было, и чемпионская серия продолжилась. Отдельно выделим выступление некогда непобедимого Fatal1ty, ныне перебивающегося вторыми и третьими местами и отметившегося наибольшим количеством набранных фрагов – 459 в 14 матчах, в среднем по 32 фрага на каждой карте. К слову, об эффективности: у Токсика показатель 30 фрагов за игру при всего 10 проведенных боях.

1 Spirit_Moon пока находится в плохой форме. Просто на Digital Life ему некому было проигрывать.

Результаты Digital Life 2006:

QUAKE 4 1X1:
1 место – Toxic (Швеция) – $5000 + ноутбук Alienware;
2 место – av3k (Польша) – $3500;
3 место – Fatal1ty (США) – $2500.

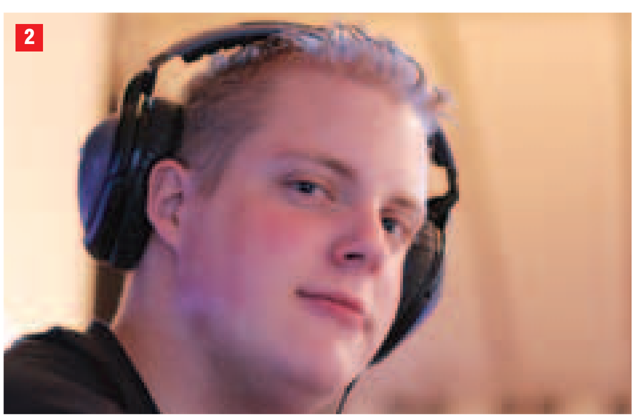
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – Spirit_Moon (Корея) – $5000 + ноутбук Alienware;
2 место – Longwalk (США) – $3500;
3 место – NilkNarf (США) – $2500.



НОВОСТИ WCG 2006

В процессе оформления документов россиян для поездки на World Cyber Games в Италию стали известны первые потери в сборной. За Virtus.pro не сможет выступить ее лидер LeX, место которого займет в прошлом бессменный капитан, а ныне тактический тренер Groove. Также остается дома и Cooller, приглашенный на закрытый турнир по Quake 4. У обоих геймеров возникли похожие, весьма досадные трудности – для визы в паспорте просто не нашлось свободной страницы, а сделать новый документ к сроку не удалось. И если отсутствие Куллера неприятно, в первую очередь, только для него самого, то проблема LeX'а нанесла неприятный удар по всей команде. Известно, что Грув долгое время не тренировался и вряд ли успеет набрать достойную игровую форму к WCG. А соперники у «Виртусов» явно не подарок – индийцев, чехов и малазийцев еще одолеть реально, а вот с pro100 (Украина) и x6tence (Испания) придется явно попотеть. Еще одна новость, связанная с дисциплиной Counter-Strike, пришла из Швеции. За NiP не выступит, как это ранее предполагалось, многоопытный HeatoN. Впрочем, состав у одного из сильнейших кланов мира и так хорош: SpawN, Ins, Walle, Zet и RobbaN. На групповой стадии у NiP ситуация проще, чем у VP – из серьезных соперников им предстоит встретиться только с SoA (Дания). Напоследок сообщим, каким образом распределится призовой фонд World Cyber Games 2006, составляющий более 450 тысяч долларов. Призеры в номинации StarCraft, Warcraft III: The Frozen Throne и Warhammer 40.000: Dawn of War заработают $25000, $10000 и $8000 – за первое, второе и третье место соответственно. Чуть меньше, по мнению организаторов, заслуживают дуэлянты, специализирующиеся на FIFA Soccer 2006, Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive и Project Gotham Racing – им полагаются «какие-то» $15000, $8000 и $4000. Трем же лучшим командам по «Контре» достанутся $60000, $30000 и $15000. Куда более скромные денежные вознаграждения и «железо» в придачу получат те, кто войдет в Top8. Помимо перечисленных дисциплин, еще пройдут специальные турниры по Quake 4 (общий фонд $10000) и Pangya ($20000). И, наконец, нация, которая завоюет наибольшее количество золотых медалей, увезет 40 тысяч долларов!





1 Видимо, быть Toxic'у чемпионом WCG 2006 по Quake 4. Cooller уже не составит ему конкуренцию.

2 Virtus.pro сыграют на WCG 2006 без LeX'а.

НА НАШЕМ DVD
Игровой мувик Cyberfight Movie Act1. Коллекция демо-записей с KODE5 Global Finals и WSVG London, ролики Quake 4 с Digital Life 2006 и Rage Expo 2006, риплеи с NGL-One League Season 2, WC3L season 10 и Extreme Masters, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ГРАФИКА

Практически сразу после анонса графического чипсета ATI Radeon X1950 XTX все ведущие производители видеокарт поспешили сообщить о выпуске своих решений на базе новинки. Компания ASUS представила два бескомпромиссных игровых решения: видеокарты EAX1950CROSSFIRE/HP/512M и EAX1950XTX/HTVDP/512M. По сути это обычный XTX ускоритель и его аналог в CrossFire-исполнении с одним выходом DVI и одним разъемом для соединения со второй картой. Заявленные спецификации ничем не отличаются от образцовых: 512 Мбайт 2 ГГц GDDR4 памяти, частота ядра 650 МГц, 48 пиксельных и 8 вершинных конвейеров. Да и зачем – на данный момент параллельная работа двух X1950 XTX обеспечивает непревзойденный уровень производительности в играх. Обе модели ускорителей получили поддержку технологий HDCP (High-Definition Digital Content Protection) и ASUS Splendid Video Intelligence. Защита цифрового контента высокой четкости (видео и музыка) при передаче через интерфейсы DVI/HDMI гарантирует совместимость этих видеокарт с новой операционной системой Windows Vista.

Модель	EAX1950CROSSFIRE/HP/512M	EAX1950XTX/HTVDP/512M
Графическое ядро	RADEON X1950XTX	RADEON X1950XTX
Видеопамять	512 Мбайт DDR4	512 Мбайт DDR4
Частота ядра	650 МГц	650 МГц
Частота памяти	2 ГГц(1 ГГц DDR4)	2 ГГц(1 ГГц DDR4)
Интерфейс памяти	256 бит	256 бит
Макс. разрешение	2048x1536 точек	2048x1536 точек
Шина	PCI Express x16	PCI Express x16
Выход HDTV	есть	Есть, S-Video – выход HDTV
Выход VGA	нет	Есть, S-Video - композитный
ТВ-выход	нет	Есть, S-Video - композитный
Выход DVI	DVI-I	нет
Поддержка HDCP	есть	есть



KODE5 RUSSIA

Сразу три квалификации на «Турнир 10 городов» прошли в начале осени за какие-то 30 с небольшим дней. А когда вы будете держать этот журнал в руках, в столице состоится финал чемпионата (читайте репортаж в следующей «Стране»). Как наглядно показала практика, Quake III Arena привлекает даже большее количество участников, чем Q4. Так что организаторы в лице издательского дома «Гейм Лэнд», генеральных партнеров Jetbalance и Oklick, а также IPPON, Acorp и iRU, явно не прогадали. 9 сентября киберспортивный праздник состоялся в Ростове-на-Дону. В компьютерном клубе Netcafe собралось 48 дуэлянтов, чтобы выявить сильнейшего бойца и разыграть путевку в Москву на заключительную стадию соревнований. Одним из фаворитов являлся Никита Амочаев из Волгограда (псевдоним Nike), давно выступающий на чемпионатах и неоднократно занимавший высокие места. Правда, в этот раз он финишировал лишь третьим. В финале же сразились Владимир Избеков (nitro.Molodoy) из Новороссийска и ростовчанин Сергей Говоров (IF. Dark). Несмотря на отчаянное сопротивление последнего, главный приз все же остался в родных стенах.
Спустя две недели, 23 сентября, новый, восьмой по счету отборочный этап встречала самарская «Берлога» – именно такое затейливое название имеет один из лучших клубов города. Число же игроков, по сравнению с Ростовом, возросло почти до 70 человек. Параллельно с матчами организаторы развлекали всех гостей всевозможными конкурсами с приятными подарками: мышками, mp3-плеерами и акустическими системами. Традиционно было множество геймеров из других регионов: Сызрани, Железногорска, Тольятти, Екатеринбурга, Челябинска, Новокуйбышевска и других. Впрочем, столь разнообразная конкуренция не помешала уже известному нам Nike'у из Волгограда со второй попытки все же добиться своего и победить. Также мероприятие запомнилось участием единственной представительницы прекрасного пола, девушки Jade, и приездом под конец дня местного телевизионного молодежного канала, снимавшего сюжет про киберспорт.
Наконец, 7 октября «Турнир 10 городов» заглянул и в Санкт-Петербург. В течение нескольких часов в интернет-кафе Cafemax происходили по-настоящему жаркие баталии. Дело в том, что одним из зарегистрировавшихся дуэлянтов оказался москвич Jibo, который полтора месяца назад выиграл CPL Singapore в дисциплине Quake III. Однако сей факт нисколько не помог ему – на верхней ступени пьедестала вновь оказался боец, засветившийся на квалификации 9 сентября, только на этот раз серебряный призер – IF.Dark. Таким образом, Ростов стал настоящей кузницей будущих чемпионов. Теперь осталось лишь дождаться результатов Большого Финала и узнать, кто станет самым-самым.

Результаты Турнира 10 городов:

ЭТАП В РОСТОВЕ-НА-ДОНУ:
1 место – Molodoy (Ростов-на-Дону) – поездка на Grand Final + 5000 рублей;
2 место – IF.Dark (Новороссийск);
3 место – Nike (Волгоград).

ЭТАП В САМАРЕ:
1 место – Nike (Волгоград) – поездка на Grand Final;
2 место – ElemeNt (Железногорск);
3 место – Mixer (Тольятти).

Чемпион каждого этапа получил акустическую систему Jetbalance-465, занявший второе место игрок – клавиатуру Oklick 320 M и комплект аксессуаров, а третье – источник бесперебойного питания IPPON Back Comfo Pro 600.


1 Со второй попытки Nike все-таки добился своего.


2 IF.Dark'a из Новороссийска (на фото) не смог остановить даже Jibo.



3 Самарские геймеры перед входом в свою «Берлогу».

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с World Cyber Games 2006 Grand Final и «Турнира 10 городов», а также новости WC3L Season 10.

Технологии

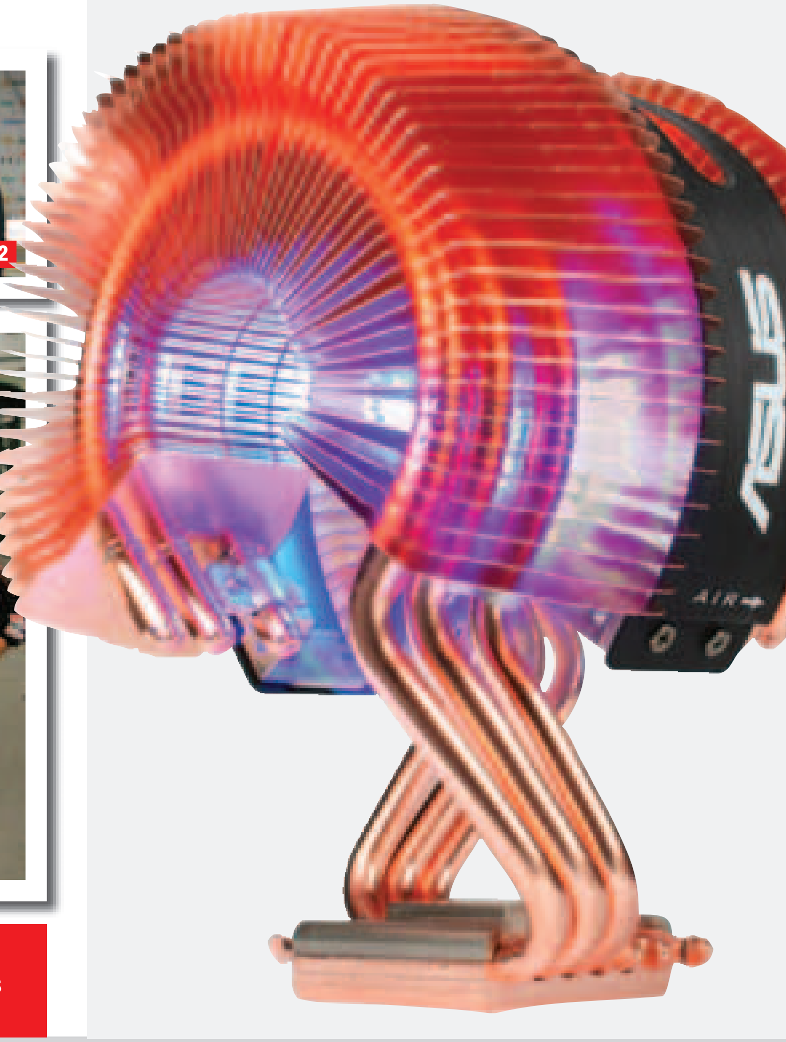
ВЫБОР ОПЫТНЫХ ГЕЙМЕРОВ

ДВУХЪЯДЕРНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Компания ASUS анонсировала новый процессорный кулер Silent Knight, впервые показанный на выставке Computex 2006. Устройство ориентировано на двухъядерные процессоры производства Intel и AMD. В конструкции применены тепловые трубки (мы насчитали 6 независимых трубок!), а подошва и радиатор полностью изготовлены из меди. Интересно, что форма радиатора обеспечивает эффективное охлаждение воздушным потоком конденсаторов и модулей преобразования напряжения (VRM). По словам производителя, такой подход позволяет снизить температуру элементов на 10-15 °С. Сам вентилятор кулера создает чрезвычайно низкий уровень шума и, как нам удалось выяснить, работает на скорости около 2200 об/мин. Нужно ли говорить, что новинка станет превосходным средством для разгона современных двухъядерных процессоров.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессоры	Intel Core 2, Pentium D, Pentium 4, Celeron D, AMD Athlon 64 X2, FX, Sempron
Разъем питания	3-pin
Конструкция	Тепловые трубки, медь
Размер вентилятора	92x92x25 мм
Скорость вентилятора	2200 об/мин 3 10%
Тип подшипника	Подшипник скольжения
Воздушный поток	52,25 CFM
Размеры и вес	115x140x110 мм, 610 г

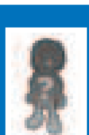



adidas
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР
BECKHAM+10
IMPOSSIBLE IS NOTHING
adidas.com/football

НОВОСТИ MMORPG


1


2


Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Thrones of Chaos – конец неразберихе?

Дело подростков продолжат профи.

Окончательно прояснилось дело с настоящим собственником скандальной Thrones of Chaos (**http://www.thronesofchaos.com**) – игрой действительно владеет небольшая американская компания Loud Ant Software LLC. В ее штате – 25 человек, причем многие с опытом работы над EQ2, Lineage2 и WoW. Из прежнего состава разработчиков оставлены лишь два консультанта (по серверному и клиентскому программному обеспечению), и это позволяет надеяться на скорый выход Thrones of Chaos (сейчас идет подготовка к закрытому бета-тесту). Прилагательное «скандальная» к Thrones of Chaos, ранее известной как Age of Mourning («Век Траура»), прилипло неслучайно. Около года назад проект уже запускался, но просуществовал лишь пару месяцев – обилие багов сделало его совершенно нежизнеспособным. Румыны, первоначальные владельцы игры, продали ее американцам – альянсу Loud Ant Software и Nuanced Entertainment. Но во главе последней стоял... 16-летний подросток Адам МакКолл (Adam McCall), что порождало серьезные опасения за дальнейшую судьбу многострадального долгостроя (в разработке с 2001 года). Теперь же, когда стало ясно, что Nuanced Entertainment в деле не участвует, а над проектом работают профессионалы, Thrones of Chaos имеет шанс появиться в конце 2006 года. Как и задумывалось.

Увы, но на долгом пути к потребителю фэнтэзийная и PvP-ориентированная Thrones of Chaos лишилась многих оригинальных черт – исчезло взросление персонажей и смерть от старости. Зато сохранена возможность завести потомство, семью, а также открытая система PvP и отсутствие классов и уровней. Этого вполне хватит, чтобы прожжённые ролевики ждали Thrones of Chaos с нетерпением.


3

2 D&D Online борется со случайностями

Новый add-on позаботится об игроках.

Третье дополнение Demon Sands к Dungeons & Dragons Online: Stormreach (**http://www.ddo.com**) порадует геймеров новыми заклинаниями, подземельями, игровыми зонами и заданиями, а также повышенным до 12 уровня ограничением по опыту. Помимо этого, add-on привнесет в игру важные для удобства играющих изменения.

Во-первых, все невнимательные торопыги могут теперь «запереть» в инвентаре предметы, которые они в любом случае хотят сохранить. Для «защиты» появилась специальная кнопка, после нажатия на которую на иконке вещи появляется маленький замок. Ей же снимаются ограничения с предметов.

Во-вторых, торговцы, продавшие или купившие не ту вещь из-за неточного двойного щелчка мышью по предмету, получат дополнительный шанс проверить предложение на продажу/покупку. Теперь при торговле в магазине выбранные игроком вещи сначала перемещаются в специальную корзину, где можно еще раз проверить предложение, и лишь затем подтвердить сделку. Так что в D&D Online «случайная» продажа и покупка превратятся из массового бедствия в удел уж самых рассеянных геймеров.

3 Экономит ли Carpe Diem деньги геймеров?

Гибкая система оплаты дошла до MMORPG.

Готовящаяся к проведению важного этапа – закрытому бета-тестированию – Carpe Diem (**http://www.carpediemgame.com**) радует нас все более полными сведениями о своих различных сторонах. Только мы успели переварить информацию, что руководить действиями компьютерных мобов будет живой человек, а игроки разных классов смогут «сливаться» в единый боевой организм, как выяснилось, что и оплата игрового времени будет организована в Carpe Diem не как у всех.

5 часов игры в неделю обойдутся нам в $2, а каждый час сверх этого – еще в 20 центов. Тем, кто любит проводить за игрой по 20-30 часов в неделю, пугаться не надо. Максимальная ставка за неделю в Carpe Diem ограничена $5, независимо от проведенного на ее серверах времени. Будет ли в таком случае месяц игры стоить $20? Нет, потому что есть еще один вариант оплаты – $13.99 за месяц безвылазных баталий.

В итоге все должны быть довольны. Кто играет мало, платит $9 в месяц, а кто много – почти $14, что сравнимо с принятыми в большинстве MMORPG ставками. Впрочем, у предложения Carpe Diem есть очевидный изъян – невозможность еще больше сэкономить при оплате аккаунта на полгода или год вперед.

4 Заплати налоги и спи спокойно

В Корее заинтересовались доходами геймеров.

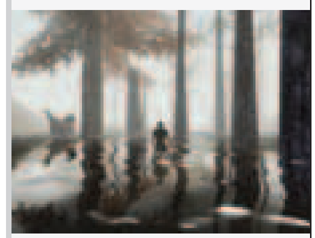
Источник в Налоговой службе Сеула подтвердил корейскому новостному агентству ETNEWS (**http://www.etnews.co.kr**) проведение расследования о покупках виртуальных предметов и финансов за реальные деньги (real money transfer, RMT) в онлайновых ролевых играх.

«Речь пока не идет о полном учете доходов геймеров от торговли виртуальным товаром, мы лишь собираем информацию», – уточнил неназванный чиновник. Но далее он пояснил, что по результатам исследования и на самом высоком уровне, в Национальной службе по налогам (National Tax Service), как раз и будет принято решение – облагать ли и по каким ставкам

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

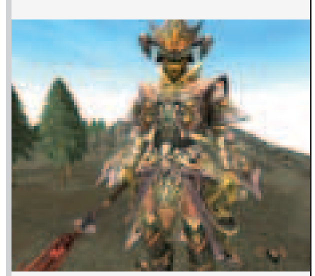


На сайте Sibilant Interactive выложены первые скриншоты одной из самых многообещающих российских MMORPG W.E.L.L. Online (**http://www.sibilant.ru**). Графика яркая, живая и, судя по присутствующему на скриншотах интерфейсу, взята именно из игры. К сожалению, обещанных семи игровых рас нам пока не показали.



Turbine и Midway объявили 8 октября о начале бета-тестирования The Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar (http://lotro.turbine.com) в Северной Америке. Одновременно Codemasters Online подтвердили старт Pre-Beta испытаний в Европе. Стать участником тестов можно лишь по приглашению разработчиков.

Сервера ArchLord (http://www.archlordgame.com) уже работают! О состоявшемся релизе (3 и 6 октября – Северная Америка и Европа, соответственно) сообщил издатель – Codemasters Online Gaming. Напомним, что эту фэнтезийную MMORPG разрабатывала корейская NHN Games.



Официальный веб-сайт Fury (**http://www.unleashthefury.com**) порадовал тех, кто ждет эту PvP-шную и «ареноцентрированную» MMORPG,

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.2

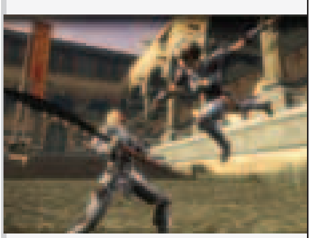
Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.1
Star Trek Online	http://www.perpetualentertainment.com	(+0.1) 7.1
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	(+0.1)7.0
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	(-0.1)6.9
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	6.9

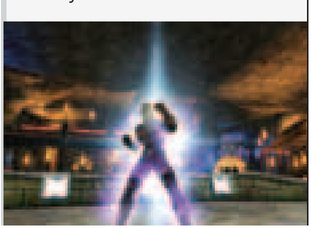
Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	$2,50 (+0,11)
WoW	10 золотых	$0,58 (-0.06)
EverQuest 2	10 золотых	$0,50 (+0.01)



новыми скриншотами (не очень впечатляющими) и артом (очень красивым). Напомним, что Fury вводит систему перевоплощений, благодаря которой игрок может в одном бою быть, скажем, сильным магом-лекарем, а в другом – уже могучим воином.

NCSoft объявила об отдельной распродаже некоторых предметов, входящих в полную версию готовящейся к выходу City of Heroes: Good Versus Evil Edition (http://www.cityofheroes.com). Предлагаются престижные вещи, вроде Jump Jet Prestige Power, Pocket VIP Card Teleport Power, и эксклюзивные костюмы (все по $9.99). Впрочем, купить их смогут лишь обладатели действующих игровых аккаунтов.

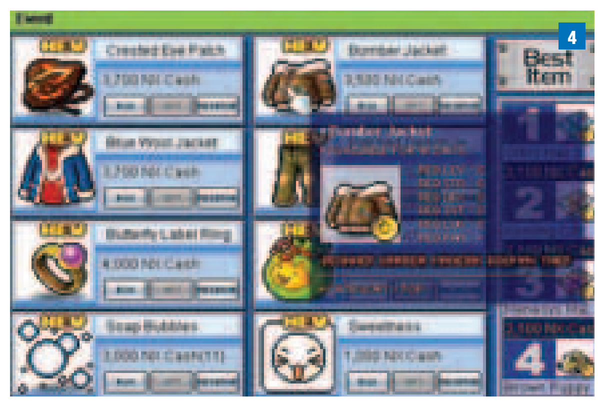




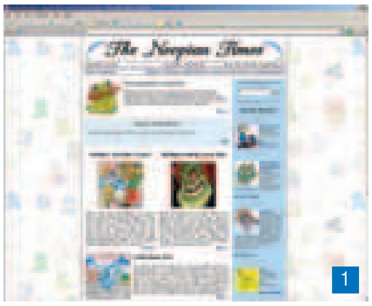
многомиллионный рынок RMT в Корее.
Эксперты, комментирующие внезапный интерес налоговых служб к MMORPG, подчеркивают, что сбор дополнительных налогов, возможно, далеко не главная цель. К проводимому расследованию будет привлечена еще и корейская прокуратура, а это означает, что борьба пойдет уже с самой перепродажей игровых предметов и валюты, против чего всегда возражало большинство разработчиков и владельцев игр.
Понятно, что репрессии затронут в первую очередь не «индивидуалов», время от времени продающих валюту или какие-то артефакты, а весьма прибыльный теневой сектор – многочисленные сайты и порталы, ворочающие миллионами и миллиардами игровых денег. Положительный же эффект от усилий «компетентных» корейских служб очевиден – уменьшение числа преступлений, связанных с онлайновыми играми.

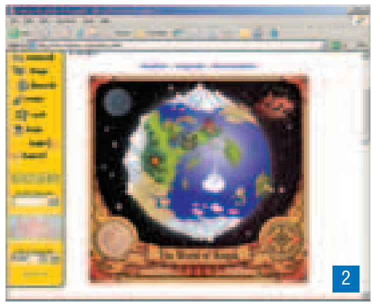
5 Горизонтов не видно

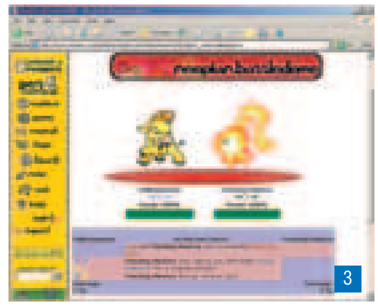
Еще одна MMORPG покинула нас. Почти...
Game Network, Digital Bros и El Interactive с прискорбием сообщают – последний европейский сервер Horizons: Empire of Istaria закрыт в связи с «лавиной проблем самого разного рода». Под этой загадочной формулировкой скрывается вот что: финансовые потери Game Network, отчаянно пытавшейся удержать Horizons: Empire of Istaria (**http://www.istaria.com**) на плаву, превысили все мыслимые пределы, и компания потерпела поражение.
Трехлетняя история краха этой MMORPG банальна. Несмотря на все усилия, число подписчиков в Европе с 2004 постоянно падало, и из трех игровых миров (Earth, Ice и Wind) в итоге пришлось сделать один – Unity. Теперь настал и его черед.
Для всех «оставшихся в живых» 10 тысяч подписчиков Horizons El Interactive откроет североамериканский шард (сервер) под названием Unitas. Там и успокоятся души тех, кто все еще любит эту MMORPG. СИ

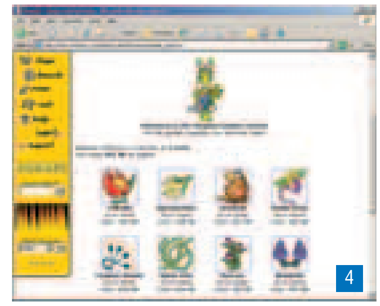





1

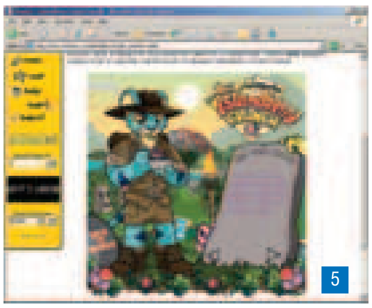

2

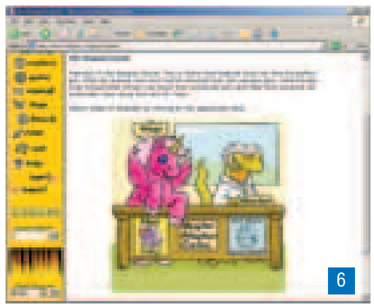

3


4

А ты завел себе петпета?

Неопеты тоже хотят о ком-нибудь заботиться. По счастью, местные зоомагазины предлагают широкий выбор домашних животных для ваших питомцев. Они называются петпеты и от них есть польза: прокачанный петпет помогает своему хозяину в поединках. Ах, да, у петпетов тоже бывают питомцы...


5


6

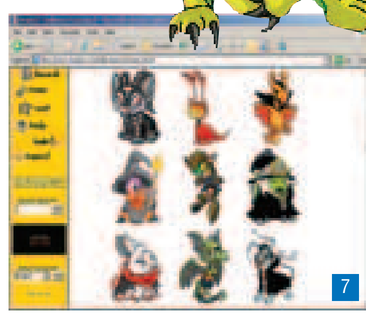
Другие игры про неопетов

В лучах славы браузерных «Неопетов» появилась одноименная коллекционная карточная игра, увы, пока не популярная в России. А также две консольные игры, действие которых происходит в такой знакомой нам Неопии: The Darkest Fairie для PlayStation 2 (на скриншоте) и Petpet Adventures для PlayStation Portable.



Лавры «Неопетов» не дают им покоя

Любая оригинальная и популярная игра со временем обрастает подражаниями. Многие пытаются повторить успех «Неопетов», однако на равных соперничать с таким монстром пока что не под силу никому. Это несуразное существо называется Reese, живет в игре Marapets и любит путешествия, шоппинг, азартные игры... в общем, все это подозрительно напоминает досуг типичного неопета. Вот некоторые места обитания подобных виртуальных зверюшек: www.marapets.com, www.zetapets.com, www.powerpets.com, www.jinopets.com, www.psypets.net, www.nutrinopets.com, www.venetopia.com, www.subeta.org, www.ecritters.biz, www.creatureworld.net.


7



NEOPETS

Устали от галактических войн и уличных боев? Заведите неопета. 70 миллионов человек уже завели.

1 Передовица местной газеты – свежие сплетни и слухи.

2 Неопия, снимок со спутника. Хорошо видна ее луна Крелюдор и местная космическая станция.

3 Защищайтесь, сударь! Или... Или я дам вам в лоб копытом!

4 Этот зеленый ушастый продает цветы. Торгуйтесь – отдаст дешевле.

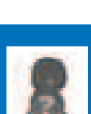
5 Посмотрел рекламу хлопьев для завтрака марки Neopets? Молодец, получи 300 монет.

6 Ваш неопет прожорлив и неблагодарен? Сдайте его в приют. Это направо, вон к той зеленой ящерице.

7 Жизнь в Страшном Лесу накладывает свой отпечаток на белых и пушистых неопетов.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Neopets, Inc.
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
нет
РАЗРАБОТЧИК:
Neopets, Inc.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
миллионы
ДАТА ВЫХОДА:
15 ноября 1999 г.
ОНЛАЙН:
http://neopets.com



Автор:
Юлия «Goblin Matron» Иванова
goblin.matron@gmail.com

Неопет – это виртуальный зверек, который живет в выдуманной стране Неопии. Общие черты всех неопетов – симпатичные мордочки и склонность к культурному проведению досуга. В их жизни важное место отводится путешествиям, шоппингу, азартным играм, а также поединкам с другими обитателями Неопии.

Всего насчитывается несколько десятков видов неопетов, а если учитывать разные цвета – больше тысячи. Однако, несмотря на внешние различия, по сути все зверьки очень похожи друг на друга. Каждый обладает несколькими характеристиками, такими как сила, ловкость, здоровье. Питомца следует тренировать, экипировать и выпускать на разборки с другими неопетами.

Разумеется, тренировки, оружие и доспехи стоят денег. Самый простой источник дохода – мини-игры. За игру платят сообразно заработанным в ней очкам. Еще популярен такой вид заработка, как спекуляция приобретенными в государственных магазинах товарами. Огромное достоинство Neopets – устойчивая, здоровая экономика, что для онлайновой игры – большая редкость. Притом, что здешние банки выплачивают проценты по вкладам, разработчики обеспечивают достаточный отток денег из игры, чтобы те не обесценивались.

Если вам не по нраву поединки – ничего страшного. Займитесь чем-нибудь другим. Многие так увлекаются мини-играми, что даже забывают кормить своего питомца. Некоторые участвуют в конкурсах на лучший рисунок или стихотворение, в текстовых приключениях, состязаются в решении задачек. Кто-то гоняется за первыми местами в турнирных таблицах по играм. Кто-то занимается коллекционированием редких, дорогих (и часто бесполезных!) предметов. Кто-то строит красивый домик для своего питомца. Кто-то копит деньги, чтобы приобрести волшебную кисточку и выкрасить неопета в нетрадиционный цвет. Большой выбор возможных игровых целей сделал «Неопетов» популярными среди игроков всех возрастов и с самыми разными запросами.

Очень распространено в Неопии коллекционирование аватаров (персональных картинок, которыми помечается каждое ваше сообщение на форуме). На местных форумах вам не разрешат загрузить свой аватар, однако вы можете заслужить право использовать один из нескольких сотен готовых. Некоторые дают за просмотр определенных веб-страничек, их получить совсем просто. Другие – за достижение определенного количества очков в определенных играх. Третьи – за различные действия в игре, например, участие в каком-нибудь сезонном конкурсе. Желающих похвастаться заработанными аватарами так много, что им выделили отдельный форум.

Мир Неопии весьма разнообразен. Здесь есть пиратский остров, небесный город фей, доисторический мир, страшный лес, подводное царство, космическая станция. В каждой из них вы найдете магазины с неповторимыми товарами, соответствующие географическому месту мини-игры и другие сюрпризы. Исправно появляются новые зоны, игры, предметы.

При такой невероятной популярности игра остается бесплатной. Секрет прост: она живет за счет рекламы. Во-первых, на каждой страничке имеются баннеры. Во-вторых, пышным цветом цветет product placement – вам предлагается широкий выбор «спонсорских» игр про походы неопетов в Макдональдс или тесты на знание идущих в кинопрокате фильмов. Последнее, что попалось мне, – спонсорская игра от производителей дамских бритвенных станков. Яркий пример продажности спонсорам – одно из новых местечек, остров Лутари. Попасть на этот остров могут только счастливчики, имеющие мобильные телефоны определенной марки и подписанные на платную услугу Neopets Mobile. Посещение острова не дает особых преимуществ, но все-таки... осадочек-то остается.

Впрочем, в «Неопетах» есть необязательная платная подписка. Ничего особенного за нее не дают, разве что убирают баннеры, дарят иногда подарки и разрешают попользоваться почтовым адресом на neopets.com. Примечательно, что техническая поддержка даже с платными пользователями работает из рук вон плохо. Автор этих строк на протяжении полугода пыталась вернуть 60 долларов, списанные с кредитки из-за недоразумения при заполнении формы оплаты.

В основном получала стандартные отписки, свидетельствовавшие о том, что ее письма даже не были прочитаны до конца. Так что мой вам совет: играйте бесплатно, нервные клетки целее будут.

У общественности есть и другие претензии к «Неопетам». Однажды в Австралии показали по телевизору 9-летнего мальчика, который утверждал, что вынужден играть в азартные игры, чтобы прокормить своего питомца. Мальчик бесстыдно врал. В Неопии есть много других, более надежных способов заработать на хлеб. Но эта история получила такой отклик, что владельцы «Неопетов» были вынуждены на какое-то время закрыть весь раздел азартных игр для австралийских пользователей.

Еще Неопетов ругают за «заимствование» идей из чужих мини-игр.

Неопеты переведены на 10 языков. Русского среди них пока нет, но наверняка это всего лишь вопрос времени. С русскоязычными сайтами тоже пока негусто, зато есть сообщество в Живом Журнале: **http://community.livejournal.com/ru_neopets/**.

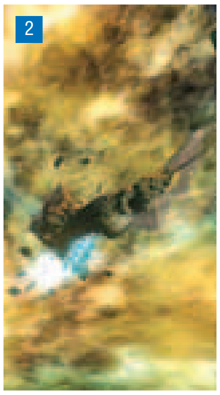
Несмотря на все недостатки, игра очень затягивает. Если у вас отсутствует сила воли и вдобавок еще и хрупкая психика, не ходите в «Неопетов». Лучше убейте кого-нибудь в уличном бою или галактическом сражении... СИ

Музыка Spellborn

Spellborn обещает поразить музыкальным сопровождением. Музыку пишет сам Джеспер Кид (Jesper Kyd), создатель потрясающих композиций для серии Hitman и саундтрека Freedom Fighters. Вдобавок к этому, над игровыми мелодиями будет трудиться популярная голландская метал-группа Within Temptation. Некоторые треки уже сейчас можно скачать с официального сайта игры.


3


4


2


1

PvP

Любители вонзить нож в ближнего своего не разочаруются. Вам предлагается арена (которая, кстати, уже работает в нынешней бета-версии Spellborn) для сражений за различные призы: будь то деньги или всеобщая слава. Также предлагается поучаствовать в войне между Домами за передел земли, поскольку всем нужны ресурсы для экономического процветания, и, конечно же, никто не отменял старые добрые разборки между гильдиями.


5

Made in Europe

За графику в игре отвечает знаменитый движок Unreal 2.5. Конечно, ему не первый год и картинка Spellborn не столь впечатляет, как в EverQuest II или в разрабатываемой Age of Conan, но зато она превосходит их по дизайну. Художники студии отработали каждый цент, им удалось создать оригинальный художественный стиль, отдаленно напоминающий недавнюю Fable. Отметим, что текущая бета-версия некорректно работает на видеокартах без поддержки пиксельных и вертексных шейдеров версии 2.0., и, кажется, к релизу ничего не изменится.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN:
ВПЕЧАТЛЕНИЯ БЕТА-ТЕСТЕРА

1 Городской дворец.

2 Единственный способ перемещения между шардами – корабли.

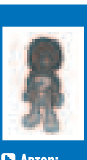
3 Превед медвед!

4 Торговец

5 Такой молот любую лошадь на скаку остановит.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: MMORPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: отсутствует
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: отсутствует
- РАЗРАБОТЧИК: Spellborn International
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: неизвестно
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
- ОНЛАЙН: http://www.tcos.com



Автор:
Alex Frise

За прошедшие два года анонсировано слишком много MMORPG. Этому способствовал, скорее всего, оглушительный успех World of Warcraft. Однако перенасыщенность рынка проектами, похожими друг на друга как две капли воды, чревата снижением качества самих игр. Как в таких условиях выжить независимым разработчикам, у которых нет ни многомиллионного бюджета, ни известного имени? Как доказала Nevrax со своей The Saga of Ryzom, выход есть. Для этого надо всего лишь сделать непохожую на другие игру, которая будет выделяться из серой массы. The Chronicles of Spellborn, яркий проект студии Spellborn International – именно такой случай. Вашему покорному слуге посчастливилось провести немало часов за бета-версией игры. Что я там увидел? Сейчас расскажу.

Впервые нам предлагают мрачное фэнтези после апокалипсиса. И, в отличие от мира EverQuest II, также пострадавшего от катаклизма, выжившие после трагедии здесь именно выживают, уж простите за тавтологию. Завязка истории напоминает серию «Аллоды» и Spellforce: после магического конца света мир разделился на земли, в народе именуемые шардами, которые неподвижно парят в так называемом Deadspell Storm – океане энергии. На шардах царят разруха, нищета и ощущение безнадежности. Среди этого хаоса возвысился Анклав Пяти Жертв, союз пяти домов. Альянс, на самом деле, условный: люди объединились для того, чтобы выжить, и каждая группировка преследует свои цели и задачи:

- Clan Maul, High House of Ropes исповедует личную свободу, признавая, впрочем, необходимость ограничивать ее для блага общества.
- Clan Silver, High House of Moons занимается торговлей и ремеслами.
- Clan Shroud, High House of Leaves использует политику и торговлю во благо Анклава, не чураясь, при необходимости, боевых действий.
- Clan Rune, High House of Shrines выбрал служение Анклаву и предкам в духовной сфере, правда, по принципу «цель оправдывает средства».
- Clan Torque, High House of Scales выделяется большим количеством известных героев, лидеров и чемпионов. Их основной метод служения Анклаву заключается в защите других кланов. Звучит хорошо, но в бета-тесте их пока не было.

Среди этого кошмара существует таинственный Оракул – мудрец, единственный, кто помнит мир до катаклизма. Такова завязка игры, впереди обещано немало тайн и загадок, и разработчики не спешат раскрывать подробности.

Квесты – основа любой MMORPG. По количеству квестов Spellborn International грозится переплюнуть даже EverQuest II и World of Warcraft. Девиз игры: «Все спрятанное должно быть найдено». Судя по бета-версии, речь и в самом деле идет не о простеньких головоломках, а об изучении мистических явлений, познании огромного мира и его истории. За каждым углом стоит NPC, которому непременно требуется именно ваша помощь. В бета-версии больше всего так называемых «задачек на сообразительность». Например, вам поручают выбить долг у торговца. Если уговорить его отдать деньги добровольно и обойтись без кровопролития – то повысишь авторитет в городе, если, наоборот, сразиться с ним и его охраной, то прослывешь жестоким убийцей. Последнее чревато не просто тем, что от вас отвернутся другие ростовщики, но и возможной гибелью.

Много заданий дает Оракул, изъясняется он при этом в духе: «Иди к месту, где кончается свет, и принеси мне частичку его». Чтобы понять саму загадку и найти решение, нужно неплохо знать английский. Конечно, квесты в стиле «подай-принеси» и «убей столько-то монстров определенного типа» тоже встречаются, но гораздо реже, чем в конкурирующих MMORPG. Вдобавок, как и в Dungeons & Dragons Online, опыт дается только за успешное прохождение заданий. Бездумное истребление всего живого – в прошлом. Приходится соображать, как пройти очередной квест с меньшим риском для жизни. Таким образом, сказано громкое «нет» тупому истреблению монстров ради ускорения развития персонажа. Не менее громкое «нет» – азиатам-фармерам, играющим круглые сутки и зарабатывающим деньги на продаже игровых предметов и прокачанных персонажей.

Боевка в Spellborn также напоминает D&D Online. Что это значит? В первую очередь, отсутствие автоатаки и автонаведения. Наносить удары тяжелым мечом, стрелять из арбалета и запускать во врага молнии приходится исключительно своими руками и никак иначе. Промахнулся – пеняй на себя.

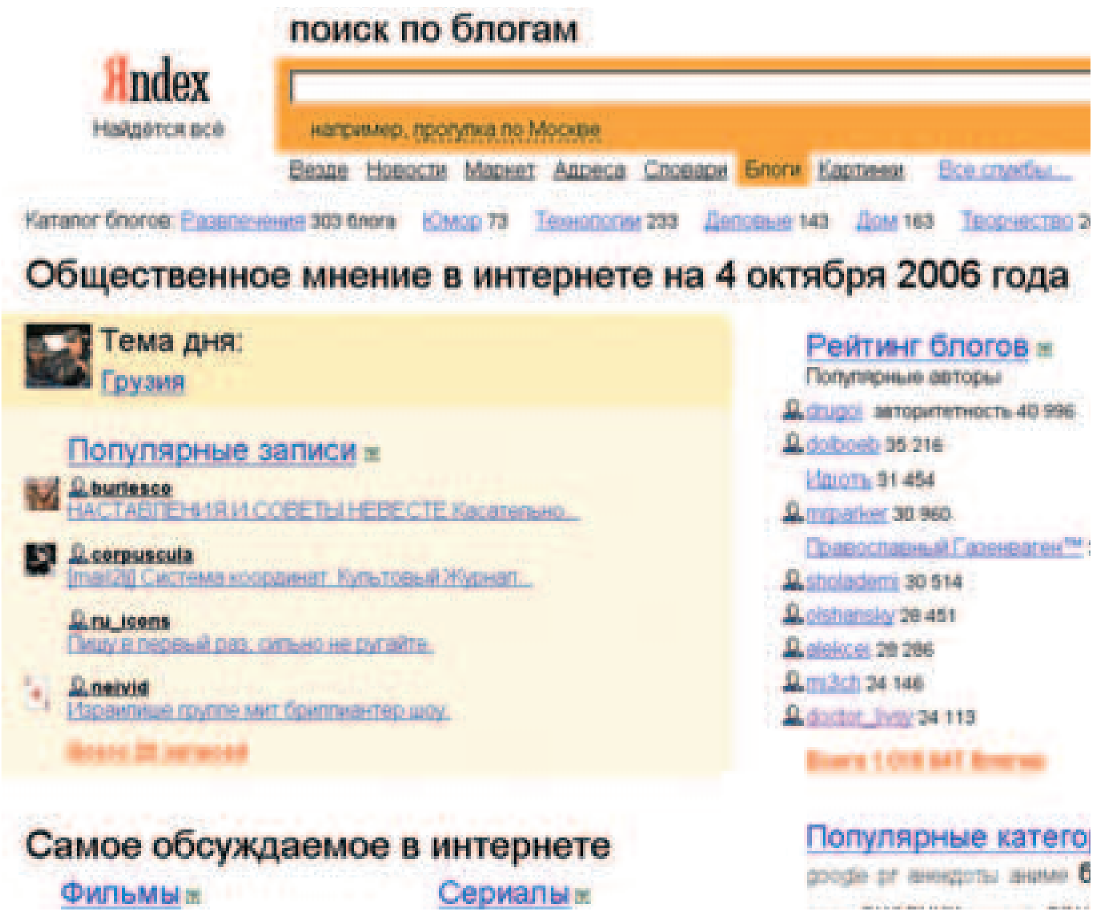
Ролевая составляющая тоже оригинальна и сложна в понимании, но... только на первый взгляд. Нельзя просто взять и использовать спецумение или заклинание. Сначала формируем специальную колоду – Skilldeck, оформленную в виде 6 пронумерованных рядов (называемых tier) по 5 слотов в каждом. Причем в бою в каждый конкретный момент игроку доступен только один ряд. Меняются они по порядку сразу после использования любого из 5 умений, находящихся в текущем ряду: от первого с последовательным переходом до шестого. Таким образом, тактика ограничена не только выбранным для активной Skilldeck набором умений, но и разбиением последней на tier'ы. При создании колоды необходимо учитывать, что при правильном применении цепочки умений получаются особые комбо.

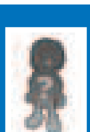
Сейчас полностью готова вся графика и анимация. Ролевая система и механика игры нуждаются в балансировке, и времени для этого пока достаточно. Игровой мир не столь велик: сейчас готово лишь два шарда, но повторюсь: это лишь бета. К релизу, надеюсь, их количество увеличится в несколько раз. Из всего обещанного разработчиками трудности могут возникнуть только с внедрением PvP между 5 домами и наполнением игры квестами с неоднозначным решением. Остается только подождать три-четыре месяца, чтобы попробовать игру. СИ


ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредитной картой
* Игру доставят в день заказа
Resident Evil 4 (Limited Edition)
1960 р.
Loco Roco
1484 р.
Dead or Alive 4
2240 р.
PlayStation 2 (Slim)
5040 р.
GameCube + Resident Evil 4 Limited Edition Pack
5580 р.
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
15400 р.
PSP (EURO) VALUE PACK
6720 р.
Играй просто!
GamePost
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Авторитетный рейтинг блогов

Яндекс представил на суд публики новую версию «Поиска по блогам» (**http://blogs.yandex.ru**). При обновлении упор сделан на информацию о темах и событиях, обсуждаемых в Рунете. Заметно изменилась стартовая страница – теперь тут весьма полно представлено сетевое общественное мнение. Причем сразу в двух разделах: «Самое обсуждаемое» и, что выглядит некоторой тавтологией, «Обсуждаемые новости». Главная же изюминка в том, что рейтинг популярности хостингов для блогов дополнился замечательным «Рейтингом блогов», который составлен на основе «авторитетности» – интегрального показателя того, как часто другие блоггеры ссылаются на конкретный блог и кто именно ссылается. Учитывается количество читателей и комментариев в блоге, а также другие данные, характеризующие «местоположение» блога в русской блогосфере.
«Рейтинг блогов» удачно дополнен рейтингом наиболее часто упоминаемых в блогах СМИ и, что называется «до кучи», рейтингами фильмов, выставок, театров и т.п. Фанатам же сетевых дневников стоит обратить внимание на облако тегов «Популярные категории»: ищете известности – срочно отписывайтесь на эти темы.

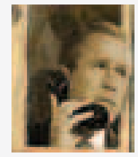
Цена музыки для России – 50 центов

Отечественная звукозаписывающая компания «Монолит» решила освоить новую для себя сферу деятельности – продажу музыки через Интернет. Как сообщает портал «Вебпланета», в октябре компания собиралась подписать контракт с Sony-BMG о поставках музыкального контента, который в скором времени появится на сайте MP3.ru (**http://mp3.ru**) и в музыкальных автоматах. Компания первой успела заявить о том, что она станет дебютным российским партнером западных крупных рекорд-лейблов.
В «Монолите» рассчитывают, что уже в 2007 году доля интернет-продаж в обороте компании составит 30%. Уже создано совместное предприятие с владельцем сайта MP3.ru, солистом группы «Руки вверх» Сергеем Жуковым, а совсем скоро Sony-BMG поставит «Монолиту» каталог из 30 тысяч музыкальных треков, причем стоимость композиции составит 50 центов. К концу этого года посещаемость MP3.ru, как планируют его хозяева, вырастет до 100 тысяч человек в день, а дневная выручка – до $35 тысяч в день.
Неплохой доход может принести и продажа музыки через автоматы. До нового года планируется установить 300-400 аппаратов по продаже музыки по всей стране. Впрочем, MP3.ru не станет единственным продавцом музыки Sony-BMG. «Монолит» намерен подписать договор и с российским порталом Yanga! (**http://yanga.ru**).

77% россиян не покупают в интернет-магазинах

Онлайновые магазины пока не пользуются большой популярностью у российских интернетчиков. По данным исследовательского

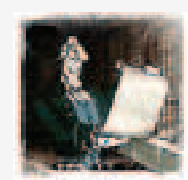
БЛОГОСФЕРА



dirty.ru
www.dirty.ru

Кому читать:
тем, кто не хочет упустить ничего интересного из событий дня и Интернета.

dirty.ru – это коллективный блог, один из победителей сетевого конкурса «Российский Онлайн ТОР» (РОТОР) в номинации «Блог года». 1-е место, на мой взгляд, несомненно, заслуженно. Прочитать тут можно буквально обо всем любопытном, что случается в мире и Интернете прямо сейчас – о политике, играх, мультфильмах, съемках 71-летней Софи Лорен для эротического календаря и т.п.
За наполнение блога отвечают не только зарегистрированные пользователи, но и модераторы, которых тут полтора десятка. Результат просто замечательный – все тексты написаны «по-русски». По мнению владельцев ресурса, «по-русски» – это значит «без транслита, без слов, которые выглядят, как обычные слова, только набранные человеком, у которого кровь льется из раны в голове прямо на клавиатуру, и, конечно же, без изысков вроде "цц" в окончании глагола». Читать одно удовольствие!
Оформлен dirty.ru неброско, но стильно, а вся основная навигация сведена к панели быстрого доступа, отчего пользоваться сайтом удобно. Отметим, что блог разбит на 6 разделов – «Большой» dirty.ru, доступный без регистрации, и предназначенные для зарегистрированных пользователей Лепрозорий, Музыка, Встречи и так далее. Тем, кто сюда заглянет, рекомендую начать знакомство с блогом с «Лучших постов месяца» (http://www.dirty.ru/best.html).



«Судовой журнал Доктора Ливси»
http://doctor-livsy.livejournal.com

Кому читать:
тем, кто почему-то думает, что фантасты живут не в нашем мире, а в другой реальности.

«Доктор. Кровопускания и прочая неотложная помощь. Временами – русский писатель-фантаст». Именно так заполнил графу «О себе» Сергей Лукьяненко в личной карточке блога на livejournal.com. Записи в дневнике появляются нечасто, несколько раз в месяц, но читать их очень интересно. Лукьяненко всегда находит какой-то новый поворот в обсуждении вещей обыденных, например, телевидения, а многочисленные комментаторы разворачивают невиданные по накалу дискуссии.
Примечательно: бурный блог «прорывается» на спокойно-солидный официальный сайт писателя (http://www.lukianenko.ru) – если зайдете сюда, обратите внимание на колонку справа.

Go

Мини-игры. Наш выбор

ДЕВИЗ ПОДБОРКИ: «ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ!». В ДАННОМ СЛУЧАЕ ИМЕЕТСЯ В ВИДУ НЕ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС (РАЗВЕ ЧТО MORLOC RPG НЕ ПРОСТА), А ТЕХНИЧЕСКАЯ СТОРОНА ДЕЛА. ИГРЫ ВСЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ, НО ОЦЕНИТЕ, СКОЛЬ РАЗНЫМИ МЕТОДАМИ И, СООТВЕТСТВЕННО, ТРУДОЗАТРАТАМИ ДОБИВАЮТСЯ ЭТОГО ИХ АВТОРЫ.

KAKATO OTOSHI

http://kakato-otoshi.freeonlinegames.com

Ну вот нравятся азиатским геймерам такие игры – колотить милым дамам молотком по каблуку! Европейцам и в голову такое не придет, а тут раз – и вот тебе игрушка. Точнее и быстрее бьешь – больше йен в кармане (особенно после 5 уровня). Меткости не хватило? Девушка упадет…



THING-THING ARENA

www.crazymonkeygames.com/Thing-Thing-Arena-2.html

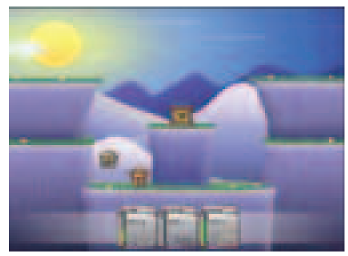
Серию Thing-Thing, стартовавшую летом 2005-го, интернетчики полюбили за редкое для flash-игр сочетание кровавого action с интерактивным окружением и приличной кастомизацией персонажей. Это последний из 6 проектов; на Арене надо продержаться подольше. Выжить невозможно!



CHAOS FACTION

www.crazymonkeygames.com/Chaos-Faction.html

На портале CrazyMonkeyGames.com это самая рейтинговая флэшка по версии пользователей. И неудивительно: не во всех мини-играх можно настроить раскладку клавиатуры, воспользоваться автосохранением и редактором уровней! В Chaos Faction все как в «больших» проектах.



MURLOC RPG

www.newgrounds.com/portal/view/301531

«Я очень хотел играть за Murloc из WoW, но знал, что этому не бывать. Потому я создал свою игру! В течение четырех месяцев я тайно ваял движок, и теперь перед вами мир для исследования, сюжет, монстры и примерно один час на прохождение!» К словам автора нечего добавить…



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(34 тыс. записей/день, -15 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(19 тыс. записей/день, -3 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, -1 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(7 тыс. записей/день, -1 тыс.)
5.	RC-MIR.com	http://weblog.rc-mir.com	(5 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(1.5 тыс. записей/день, -0.5 тыс.)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(1 тыс. записей/день, -0.5 тыс.)

холдинга Romir Monitoring (**http://www.rmh.ru**), лишь 23% из них покупают в интернет-магазинах. Такие данные были получены в ходе опроса 2296 активных пользователей Интернета в возрасте старше двадцати лет. Чаще всего онлайновые покупки делают респонденты с уровнем доходов свыше 25000 рублей (39%). Неудивительно, что среди завсегдатаев интернет-магазинов больше жителей Москвы (41%), на втором месте – Санкт-Петербург (10%), затем идет Уральский (8%) и Сибирский округ (3%). Основная же закономерность такова: чем выше доход интернетчика, тем чаще товары приобретаются им через Сеть.

Провайдеры подобрели?

Компания «МТУ-Интел» (**http://www.mtu-intel.ru**) повысила скорость для безлимитных тарифных планов семейства «Стрим». И если месяц назад этот почин касался лишь абонентов со стажем подключения больше трех месяцев, то теперь он распространился на всех.
Геймеры могут радоваться: самый дешевый (всего $20) и «медленный» тариф означает совсем неплохие 256 Кбит/сек. Для любителей тяжелого download'а «МТУ-Интел» тоже приготовила подарок – отмену «штрафного» снижения скорости доступа при превышении объема трафика. Ранее при превышении абонентом в течение трех месяцев подряд порога в 20 или 30 Гбайт скорость падала до 16 Кбит/сек.
Конкуренция нарастает, ведь другие московские провайдеры тоже идут навстречу пользователю, предлагая «больше быстрого Интернета за меньшие деньги».
В октябре обновленные тарифы представила «Акадо» (**http://www.akado.ru**) – объявив самый «быстрый» в России безлимитный тариф «Мега Джет» со скоростью 5000 Кбит/с (2100 руб./мес). «Корбина» (**http://home.corbina.ru**) предлагает солидные 3500 Кбит/с за $59/мес, а «NetByNet Холдинг» (**http://www.netbynet.ru**) за заветные 5000 Кбит/с просит 980 руб.
К сожалению, столичная война скоростей и тарифов не спешит докатиться до провинции. В противном случае уже можно было бы говорить о вступлении России в эру высокоскоростного Интернета.

Far Cry 2 и Splinter Cell Conviction уже в Сети

Руководство Ubisoft (**http://www.ubi.com**) выразило крайнее недовольство «утечкой» в Интернет 2-гигабайтного архива со скриншотами, артами и логотипами нескольких проектов, включая серии Splinter Cell и Far Cry (в последнем случае в Сети оказалась даже техническая демка), а также Prince of Persia 4 и Rainbow 6: Vegas.
Забавно, что хакеров (в классическом понимании этого слова) винить не за что. Инцидент ещё не расследован до конца, но наиболее вероятная причина – халатность персонала Ubisoft, выложившего «секретный» архив в «публичную» папку сервера. Напомним, что это не первая «трагедия» такого рода, приключившаяся с Ubisoft. В марте нынешнего года в Сеть попал файл, где указывались точные даты выхода игр, которые компания к тому времени ещё даже не анонсировала. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВОИНЫ И МАГИ

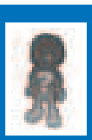
ВЕРДИКТ 7.0

- ЖАНР: онлайновая RPG
- РАЗРАБОТЧИК: ОЛЕГ БЕЛОКОПЫТОВ
- ОНЛАЙН: HTTP://MAGEGAME.RU

«Уважаемые ВиМовцы из Москвы и те, кто будет в Москве в это время! Предлагаю встретиться в субботу у метро "Чистые пруды", часов около 15... Личностей с навязчивой идеей типа "это будет чемп в реале" просьба не беспокоиться!»
Такие призывы не редкость на форуме «Воинов и Магов» (http://magegame.ru) – нехитром клоне «Бойцовского клуба». Несомненно, многочасовые онлайновые бои, скрашиваемые лишь общением в чате, вызывают у соперников непреодолимое желание увидеться в реальности.
А на всех других форумах Рунета игроков в ВиМ легко опознать по флуду – ссылкам, типа «Заходите, тут клево – http://magegame.ru/?rf=xxxx». Не удивляйтесь однообразию и массовости призывов, так ВиМовцы пытаются заработать, ведь игровая администрация выдает звонкую монету за каждого реферала, пришедшего по ссылке.
Заработать в игре непросто, но крайне необходимо – без денег, а, следовательно, без оружия и питания, победы возможны лишь над ботами, да и то с большим трудом. В мир «Воинов и Магов» игрок приходит не только голым и босым, но еще и голодным. А сытость – это не в последнюю очередь боевая мощь (чем голоднее персонаж, тем слабее его атака, тем быстрее такой важный показатель, как усталость, становится отрицательным).
Но при всех трудностях (а может, как раз из-за них) боевка в «Воинах и Магах» – самая привлекательная часть игры. Сражения могут быть одиночными (1 на 1) и групповыми (команда на команду или все против всех). На наносимый в бою урон влияют как постоянные модификаторы (сила, ловкость и телосложение), так и изменяемые для каждой фазы боя параметры. Один из важнейших – «степень подготовленности», которая оценивается цифрами от 1 до 8. И если выбранная вами «подготовленность» на 1 (единицу) больше, чем у соперника, то к вашей атаке прибавится бонус (например, +2). Это важно, ведь если атака на 7 или больше единиц превзойдет защиту соперника, будет нанесен критический удар! Но и это еще не все. Необходимо выбрать тип удара. «Обычный» не приносит бонусов, «ответный» же, если попал, прибавляет два очка. А вот «удар с финтом» чреват. Если вы выбрали его, а противник – «ответный», то ваш показатель атаки понизится на 2, а у противника – на 4. Есть еще и «точный» удар – в голову, в туловище, в правую руку, в левую руку, в живот, в правую и левую ногу. Тут тоже надо угадать, ведь при выборе точного удара показатель атаки понижается на 4.
С 5-го уровня доступна магия, и у персонажа появляется дополнительный показатель – интеллект, влияющий на максимальное количество маны, и на повреждения, наносимые противнику магическими заклинаниями. В принципе, уже с 5-го уровня доступно 8 заклинаний, но их использование возможно лишь после изучения. Каждое заклинание требует определенного количества маны. А с 15-го уровня появится еще одна магия – «Магия крови». Впрочем, до этого радостного мига очень долгий путь: бои и чемпионаты, вступление в кланы и союзы и так далее.

Unreal в Сети: За гранью реальности

ЖАРКИЕ, КАК ПЛАМЯ, СЕТЕВЫЕ БАТАЛИИ В UNREAL И UNREAL TOURNAMENT – ОДНО ИЗ ЛЮБИМЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ТЕХ ИЗ НАС, КТО ЛЮБИТ ПОСТРЕЛЯТЬ В КОМПАНИИ ДРУЗЕЙ, НО НЕ ПЕРЕНОСИТ БОЕВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ. И ДЕЙСТВИТЕЛЬНО: МНОГИХ КОРОБИТ НАПЫЩЕННЫЙ РЕАЛИЗМ OPERATION FLASHPOINT, ПРОЯВЛЯЮЩИЙСЯ В ВЯЩЕМ УВЕЛИЧЕНИИ УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ И ПОЧТИ ПОЛНОМ ОТСУТСТВИИ СТРЕМИТЕЛЬНОСТИ. КОМУ ОНО, СПРАШИВАЕТСЯ, НУЖНО – 15 МИНУТ ПОЛЗТИ НА БРЮХЕ, ЧТОБЫ МЕТКИМ ВЫСТРЕЛОМ ПОРАЗИТЬ НЕПРИЯТЕЛЯ ТОЧНО В ЛОБ? ВПРОЧЕМ, КОМУ-ТО И ТАКИЕ ИГРЫ ПО ВКУСУ, ТАК ЧТО УМОЛКАЮ…



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Дизайн unreal.ru прост и опрятен, но атмосфере игры не соответствует.

2 Торопись, налетай и игру выбирай!

3 Да, неплохо. Да, стильно. Но буковки-то чего такие мелкие?

4 Сайт Beyond Unreal больше других уделяет внимание Unreal Tournament 2007.

Unreal же трудно причислить к лику «серьезных» action. Броня, позволяющая выдержать попадание нескольких ракет, прыжок на три метра вверх после толчка от стены – неужели это можно повторить в жизни? Крайне сомнительно. Зато мы получили веселейший игровой процесс, который заставляет адреналин течь со скоростью горной реки. Как показывают рейтинги продаж, популярности Unreal не занимать. Стало быть, и сайтов, посвященных игре, хватает? Да, сейчас мы на них и побываем.

Намудрили!..

С официальными страничками игры – полный бардак. Мы имеем: **www.unreal.com** и **www.unrealtournament**.com. При этом, пройдя по первой ссылке, вы увидите экран выбора интересующей части игры. Только вот незадача: ресурс об Unreal 2 XMP Edition (**http://unreal2.com/index2.html**) на момент написания статьи лежал, как пораженный в пятку Ахилл, и не подавал признаков жизни. Остальные же ссылки вели… на www.unrealtournament.com.
На обоих доменах расположились фирменные странички Unreal, просто с перекрестными ссылками тут слегка перемудрили.
Перейдем, наконец, к конкретным страничкам. Сайт Unreal Tournament 2004 (**http://www.unrealtournament.com/ut2004/**) не блещет дизайном. Неудачная цветовая палитра, фразы, доползающие прямо до границ предназначенного для текстов столбца, общая безвкусица – короче, глазам неприятно. Впрочем, это мелочь. Главное – информационная ценность ресурса. А она в данном случае очень велика!
Загибайте пальцы. Описание всех-всех-всех видов оружия, средств передвижения, карт, режимов игры? Есть. Подробная сюжетная завязка? Имеется. Прочие мелкие интересности? Право слово, обижаете…
А вот на что действительно стоит попенять, так это на отсутствие материалов о хитрых игровых приемах, а также на куцый файловый архив: кроме скудного набора демо-версий, патчей и уровней, тут ничего и нет.
Страничка находящейся в разработке Unreal Tournament 2007 (**http://www.unrealtournament2007.com**) вызывает совсем другие чувства. Дело в том, что на сайте ничего нет. Совсем! Только логотипы Midway, Epic Games и ESRB, устанавливающей возрастные цензы на свежие игры.
Чертовски интересные данные, верно?

Крупицы золота

Перейдем к фанатским ресурсам. Среди тех, что посвящены Unreal Tournament 2007, самая лучшая, несомненно, Beyond Unreal (**http://www.beyondunreal.com**). Здесь полный набор информации – unreal'щики будут довольны. Судите сами: описание игрового процесса с мелкими, но занятными подробностями, названия команд, характеристики всех видов оружия и, наконец, самая обширная в Интернете подборка скриншотов. Картинок здесь столько, что хватит еще на десяток сайтов!
Небезынтересен и тематический

Все о технологии

**Ни для кого не секрет: одно из главных преимуществ любой игры сериала Unreal – технологичность. Не станет исключением и Unreal Tournament 2007, кующаяся на движке Unreal Engine 3.
Список особенностей моторчика впечатляет: поддерживаются все новомодные технологии. Имеющиеся скриншоты из игры лишь подогревают ажиотаж: если они настоящие, не подправленные в Photoshop'е, то мы стоим на пороге революции.
Подробнее об особенностях ядра Unreal Engine 3 вы можете прочесть на специализированном сайте – http://www.unrealtechnology.com/html/homefold/home.shtml.**

Все об Unreal знает Wikipedia!

**Онлайновый справочник Wikipedia, который мы в последнее время упоминаем все чаще и чаще, и на этот раз «блеснул знаниями». Здесь есть весьма обширные статьи и об Unreal Tournament 2004 (http://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Tournament_2004), и об Unreal Tournament 2007 (http://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Tournament_2007). Информации в обоих случаях предостаточно: вехи разработки проектов, описание оружия, прочие сведения об играх – причем не только интересные, но и, что немаловажно, полезные. Наконец, на Wikipedia – самая большая коллекция ссылок на материалы об игре, в том числе и интервью. Даже на фэнсайтах игры столько добра не сыщешь!
Лично я порой невольно пугаюсь: а может, сетевые ресурсы, посвященные играм, и вовсе не нужны – ведь на помощь всегда готова прийти Wikipedia?..**

Где поиграть?

**Ничуть не удивлюсь, если вы изъявите желание поиграть в Unreal Tournament с живыми противниками. В локальной сети достойных нет? Не беда, ведь у нас есть Глобальная Паутина.
Списки серверов и соответствующие настройки вы можете найти здесь (http://www.unreal.ie). Кроме того, ссылки на дюжину ресурсов, устраивающих чемпионаты по игре, вы можете найти на официальном сайте в колонке Ladders & Leagues (http://www.unrealtournament.com/community/links.html).**

1


2



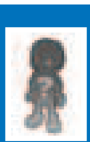

ресурс на Gamespy, ведущийся в рамках сети Planet, Planet Unreal (**http://www.planetunreal.com**). Здешний новостной блок – самый оперативный, свежие сообщения о ходе разработки Unreal Tournament 2007 появляются тут значительно раньше, чем на других ресурсах. Это похвально. Не радует лишь куцый файловый архив, минимальный набор статей и ужасный дизайн с нечитабельными шрифтами, из-за которых автор текста сначала чуть не посадил зрение, а вскоре и вовсе заболел.
Впрочем, эти мелкие недостатки меркнут на фоне отличного и очень популярного форума (**http://www.forumplanet.com/planetunreal**), где уже размещено порядка 465 тысяч сообщений. Согласитесь, есть что почитать и обсудить.
Естественно, мы не могли обойти стороной самый значительный русскоязычный портал, посвященный Unreal (**http://www.unreal.ru**). Увы, обновляется он удручающе редко, примерно раз в пару месяцев. Но то, что здесь уже накоплено, несомненно, заслуживает внимания. Например, конфигурационные файлы (**http://www.unreal.ru/offline/configs/**), облегчающие управление и заодно убирающие те графические настройки, которые больше всего нагружают систему. Или, скажем, интервью с киберспортсменами (**http://www.unreal.ru/offline/inteview/**), предпочитающими Unreal другим «дисциплинам». Почитать очень даже интересно. Наконец, разные статьи (**http://www.unreal.ru/offline/articles/**), включая превью Unreal Tournament 2007. Жаль только, что форум на момент написания статьи не работал. Поговаривают, за месяц до этого он благополучно издох. Жаль. Напоследок не можем не упомянуть и хороший файловый блок по Unreal Tournament 2004 (**http://software.filefront.com/SEARCH/;582;/Software_Information.html**). Он включает в себя абсолютно все полезные модификации, патчи, скины, утилиты и прочее добро. В общем, смотрите и качайте.

Грядёт новый Мессия!

Сейчас, когда до выхода Unreal Tournament 2007 остается примерно полгода, количество сайтов, посвященных грядущему хиту, еще не так велико. Но будьте уверены: выйдет игра, народ взревет от восторга – и хлынет лавина новых порталов, посвященных UT2007. Может, среди них будет и ваш проект?



Уголок новичка



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

meteor1992@mail.ru: *Здравствуйте. Я уже почти год не покупаю «СИ» по экономическим причинам, и поэтому не знаю, ведется ли все еще «Уголок новичка»? Но попытка не пытка. Я хочу задать вопрос, который наверняка мучает многих. Можно ли играть в Counter-Strike Source способом modem-to-modem? Мне уже неоднократно рассказывали, что это можно устроить через консоль, но я даже представления не имею как? Надеюсь на помощь, а то немного надоело ботов кромсать... Александр Жезлов.*

О: Александр, вы правы, несмотря на широкое распространение высокоскоростного доступа по DSL и выделенным линиям, аналоговые модемы остаются на вооружении многих геймеров. Более того, не у каждого из «высокоскоростных счастливчиков» Интернет безлимитный или дешевый. А потому бои по модему с использованием городского телефона по-прежнему популярны.

Поиграть таким образом можно не только в Counter-Strike Source, но и почти в любую игру, поддерживающую многопользовательский режим по локальной сети (LAN). Дело в том, что два модема и телефонная линия позволяют объединить два компьютера («сервер», который принимает звонок, и «клиент», который дозванивается) в виртуальную LAN. После этого одному из геймеров нужно штатными средствами игры (через консольные команды или из меню) создать многопользовательский сеанс или сервер, к которому и присоединится его партнер.

Инструкций по настойке компьютеров с Windows XP для модемных боев в Рунете много. Одна из самых коротких – на CS Gamer (**http://csgamer.ru**). Для удобства модемщиков без Интернета, мы приводим ее (с исправлением некоторых мелких неточностей):

Для компьютера «сервера»:

1. В папке «Сетевые подключения» (в «Панели управления») находим и запускаем «Мастер новых подключений». На первом экране жмем «Далее».
2. Выбираем «Установить прямое подключение к другому компьютеру» и снова жмем «Далее», выбираем «Принимать входящие подключения», затем «Далее», ставим галочки напротив всех возможных устройств, опять «Далее» и выбираем «Разрешить виртуальные частные подключения» (щелкаем «Далее»).
3. На следующем экране добавим пользователя – нашего партнера по играм (компьютер-«клиент»). Рекомендуем для имени и пароля выбрать что-то простое – несколько букв или цифр, которые легко запомнить и набрать с клавиатуры (CS Gamer вообще предлагает во всех полях («Пользователь» и «Пароль») поставить цифру «1»).
4. На следующем экране помечаем все пункты галочками и жмем «Далее».
5. На последнем экране нажимаем «Готово».

Для компьютера-«клиента»:

1. Также запускаем «Мастер новых подключений» и на первом экране жмем «Далее».
2. Выбираем пункт «Подключаться к сети на рабочем месте» и «Далее».
3. На следующем экране выбираем «Подключение удаленного доступа», нажимаем «Далее».
4. В поле «Организация» даем волю фантазии, затем – «Далее».
5. Теперь вводим номер телефона партнера по играм (напомним, что он у нас – «сервер», а вы – «клиент»).
6. Жмем «Далее», а затем «Готово».
7. Теперь в папке «Сетевые подключения» у нас появилось новое подключение. Открываем его, вводим имя пользователя и пароль, которые мы использовали при настройке «сервера». Затем подключаемся к первому игроку так же, как к обычному провайдеру.

В Windows 98/ME настройка соединения двух компьютеров при помощи модемов ничуть не сложнее.

Действия первого игрока:

1. В «Мой компьютер» открываем папку «Удаленный доступ».
2. Заходим в раздел «Соединения» –> «Сервер удаленного доступа». Если последнего у вас нет, то зайдите в «Мой компьютер» –> «Панель управления» –> «Установка и удаление программ» и выберите вкладку «Установка Windows». На вкладке, в разделе «Связь» поставьте галочку у пункта «Сервер удаленного доступа». Теперь нужные программы появятся на компьютере (возможно, потребуется вставить в дисковод установочный диск Windows).
3. На вкладке «Сервер удаленного доступа» выбираем пункт «Разрешить удаленные подключения» и жмем ОК.
4. В системной области (Systray, в нижнем правом углу «Рабочего стола») появится иконка активного «Сервера удаленного доступа» – изображение компьютера на руке. Теперь ваш модем ждет вызова и, как только позвонит напарник по игре, ваши компьютеры соединятся в виртуальную LAN. Можно запускать игру.

Действия второго игрока:

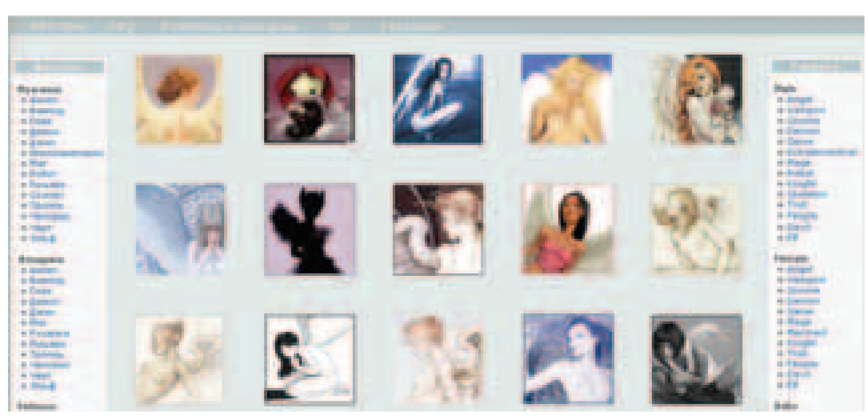
1. Звоните к первому игроку так же, как к провайдеру.
2. Запускаете Counter-Strike и в консоли набираете «connect 192.168.55.1» (естественно, без кавычек).

Заодно ответим и на вопрос, можно ли «по модему» играть не вдвоем, а втроем или даже вчетвером? И что для этого нужно?

Можно, но при условии, что хотя бы у двоих из трех геймеров наряду с модемом есть доступ в Интернет. Тогда один из обладателей комбинированного доступа организует игру, а остальные игроки присоединяются к нему (посредством модема и сети). Если же у двоих игроков есть и Интернет, и модемы, то в поединок теоретически могут вступить даже четыре человека. Но новичку настроить такую виртуальную LAN будет непросто.

k-229@mail.ru: *Здравствуйте! Вы писали, что флэшку про Соника можно скачать отсюда:* **http://www.flash-game.net/game/951/flash-sonic.html**. *Но что-то я не пойму, как ее оттуда скачать? Что надо сделать? Кирилл Сонник.*

О: Чтобы скачать флэшку, надо щелкнуть правой клавишей мыши по ссылке, указывающей непосредственно на SWF-файл, и из появившегося меню выбрать пункт «Сохранить объект как...». Затем указать, в какой папке и на каком носителе сохранить файл, и нажать ОК. В вашем случае файл называется flash-sonic.swf. Попробуйте скачать его с **http://stinovlas.vserver.cz/flash/flash-sonic.swf**. Если по каким-то причинам ссылка не сработает, то файл флэшки надо поискать, например, через Google, набрав **http://66.102.11.99/search?hl=ru&q=flash-sonic.swf**.



tiposhina@mail.ru: Здравствуйте! Мне очень нравятся некоторые картинки, которые ставят себе на форуме те, кто там общается. Особенно – анимированные или такие маленькие фотографии. При регистрации на моем форуме можно выбрать картинку из предлагаемого набора, но они мне не нравятся (некрасивые какие-то…). Я попробовала вставить свою лучшую фотографию, она долго закачивалась, но почему-то не видна в моих постах. Как мне сделать картинку для форума из своей лучшей фотографии? Надеюсь на понятный ответ, Натусик.

О: Картинки, передающие представление человека о себе посетителям форума, называются «аватарами» («аватар» или «аватара» в переводе с санскрита – «инкарнация») или юзерпиками (от английского user's picture – пользовательская картинка). Обычно их размер, глубина представления цвета и другие параметры жестко ограничены (например, 100x100 пикселей, не более 20 Кбайт и т.п.). Именно поэтому ваша фотография, которая, несомненно, больше, чем 100x100 пикселей, не отобразилась – параметры файла не соответствуют ограничениям, а на форуме, видимо, не предусмотрено автомасштабирование графических файлов пользователей. Если параметры аватара для конкретного форума известны, то его можно попытаться сделать самому – из подходящего графического файла (фотографии) или нарисовать в любом графическом редакторе (даже в стандартном MS Paint).

Но, чтобы не возиться, стоит поискать подходящий аватар в онлайновых коллекциях. Загляните на **http://avatar.gameguru.ru**, **http://avatar.fantasyland.info**, **http://avatar.gondor.ru**, **http://avatar.chronarda.ru** и так далее. Вы обязательно что-то подберёте!

Вопросы присылайте на **dolser@gameland.ru**



NEVERWINTER NIGHTS 2

Красиво, захватывающе, динамично. Самое удачное воплощение правил Dungeons & Dragons 3.5 в компьютерных играх.

COMPANY OF HEROES

Переворот в жанре: лучшая стратегия 2006 года от создателей Homeworld и Warhammer 40.000: Dawn of War.

BIOSHOCK

Таким мог бы стать System Shock 3...

GTR 2

Чертовски достоверный автомобильный симулятор!

В КАЖДОМ НОМЕРЕ:

- ***ДВА*** ***двухслойных DVD (общий объем 17 Gb);***
- ***ДВА*** ***постера;***
- ***ДВЕ*** ***наклейки!!!***





А ТАКЖЕ:

- ***Превью***: Assassin's Creed, Bioshock, «Войны Древности: Спарта», Rayman Raving Rabbids, «Братва и Кольцо», Drakensang, Grotesque: Heroes Hunted, «Отель «У погибшего альпиниста», Need for Speed Carbon...
- ***Рецензии*** на Company of Heroes, «The Sims 2: Питомцы», GTR 2, FIFA 07, LEGO Star Wars II, The Ship, Joint Task Force , «В Тылу Врага 2», Broken Sword: The Angel of Death, Call of Juarez , El Matador, Paraworld , Safecracker, GTI Racing, NHL 07, «Альянс: Двойной Удар», American Chopper 2, «Черный Корсар», Dragon's Lair HD...

И многое-многое другое!

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

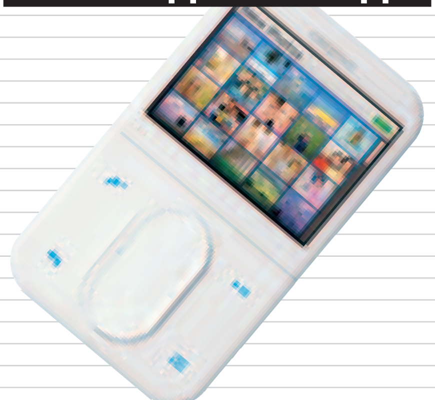
И почему бы инженерам Intel не включить в набор системной логики P965 Express поддержку SLI или CrossFire? У специалистов из маркетингового отдела есть на то веские причины в виде топового P975X. Их коллеги из MicroStar придерживаются прямо противоположного мнения. Задание получено и выполнено на «отлично». Инженеры MSI смогли в 965-ом чипсете включить шину PCI-Express в режиме «PCI-Express x8 + PCI-Express x8». И теперь на рынке есть материнская плата на P965, работающая с CrossFire 16+4. Это MSI P965 Platinum (MS-7238). Справедливости ради нужно заметить, что эта плата с самого начала выпускается с двумя слотами PCI-Express x16.
Кроме экстремальной графики, материнка может похвастаться поддержкой FSB 1066/800/533 МГц, двухканальной памяти DDR2-800/667/533, винчестеров SATA2, семиканального звука и гигабитной сети.

УДАЛОЙ МАЛЫШ

В ноябре 2006 на российский рынок выходит один из самых маленьких mp3-плееров в мире. iriver S10 весит чуть больше семнадцати граммов, а размером лишь немного превосходит карточку формата CompactFlash. Проигрыватель оснащен цветным экраном, на котором можно прочитать название композиции, имя исполнителя, другую информацию и даже просмотреть изображения в формате BMP. iriver S10 подключается к компьютеру через порт USB 2.0. Он поддерживает популярные форматы MP3, WMA, ASF, OGG (включая Q10). Объем встроенной flash-памяти 1 или 2 Гбайт. Акустические характеристики на высоте: iriver S10 воспроизводит частоты от 20 до 20000 Гц, соотношение сигнал/шум 90 дБ. Проигрыватель также имеет встроенные FM-тюнер, часы с таймером, будильник и диктофон.



CREATIVE: ДВОЙНОЙ УДАР



Creative удваивает ставки в борьбе за кошельки покупателей. В мультимедийном проигрывателе ZEN Vision:M теперь в два раза больше памяти: 60 Гбайт против прежних 30 Гбайт. Эта модель обладает одной весьма интересной функциональной особенностью – плеер позволяет скачивать снимки с фотокамеры напрямую, не используя компьютер. Экран проигрывателя имеет высокое разрешение и поддерживает 262144 цветов, что обеспечивает комфортный просмотр видео. ZEN Vision:M поддерживает все основные форматы файлов: музыкальные WMA (с DRM), MP3 и WAV, видео MPEG (1/2/4), DivX, XviD и WMV, а также JPG (JPEG) для фотографий. Стоит добавить, что именно эта Creative модель получила награду Red Dot за великолепный дизайн и новаторские технологии.

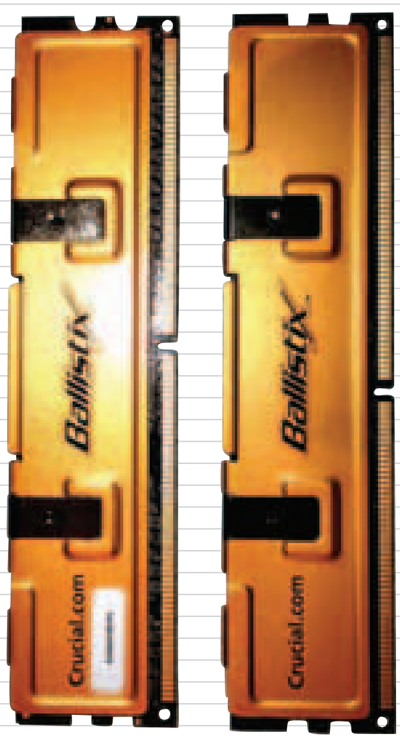
BENQ ОБНОВЛЯЕТ ЛИНЕЙКУ JOYBOOK



Компания BenQ представила три ноутбука линейки Joybook. Это совершенно новая модель S31 и обновленные S73G с R55. Все компьютеры оснащены новыми процессорами Intel Core 2 Duo T5500 (тактовая частота – 1,66 ГГц , L2-кэш – 2 Мбайт, частота FSB – 667 МГц), T5600 (1.83 ГГц, 2 Мбайт, 667 МГц) или T7200 (2 ГГц, 4 Мбайт, 667 МГц). Модель S73 несет на борту видеокарту Mobility Radeon X1600 с 256 Мбайт видеопамяти. 14-дюймовая широкоформатная матрица имеет яркость 200 кд/кв. м и использует фирменные технологии UltraVivid и DBEF. Joybook R55 оборудован видеокартой NVIDIA GeForce Go 7400 с 128 Мбайт видеопамяти. 15.4" широкоформатная матрица отличается временем отклика 16 мс. Ноутбук с такими характеристиками подойдет не только для офисной работы, но и для игр.
Модель S31 – это универсальный портативный помощник. 13,3-дюймовая широкоформатная матрица, малый вес, фирменные технологии, экономящие энергию батарей, – все говорит в пользу того, что Joybook S31 не будет обременителен в дороге.

K SLI ВСЕГДА ГОТОВ!

Казалось бы, нет ничего более скучного на вид, чем модуль оперативной памяти. Но только если речь идет не о модулях для поклонников экстремальных компьютеров. Компания Crucial Technology обновила свою high-end линейку Ballistix. Новые модули DDR2 имеют пометку SLI-Ready. А это значит, что они полностью соответствуют высоким требованиям, которые предъявляются для комплектующих компьютера с двумя видеокартами, работающими в режиме SLI. Новые модули Crucial Ballistix работают на частоте 800 МГц и имеют тайминги 4-4-4-12. Они продаются попарно: доступен вариант с двумя модулями по 1 Гбайт стоимостью $441, а также из двух планок по 512 Мбайт за $232. Память Ballistix Tracer адресована поклонникам моддинга и стоит чуть дороже. Отличительная черта – индикаторы степени загрузки каждого модуля.







ДОМАШНЕЕ ВИДЕО ОТ VIEWSONIC

На днях компания ViewSonic представила первый в мире настольный дисплей с док-станцией для iPod. Установив проигрыватель в специальное гнездо, владелец монитора из серии ViewDock сможет просматривать изображения и видео, записанные в iPod, на широком экране с привычной диагональю. Док-станция для популярного проигрывателя Apple – не единственная изюминка новой серии мониторов ViewSonic. ViewDock может похвастать качественным звуком, за который отвечают не только стереодинамики, но и сабвуфер! Встроенный микрофон станет подспорьем в сетевом общении, а несколько портов USB 2.0 и кардридер «8 в 1» избавят от необходимости тянуться к системному блоку при подключении периферийных устройств и копировании информации с цифровой техники.



Остается добавить несколько слов о малом времени отклика, высоких яркости и контрастности, больших углах обзора – и концепция новой домашней видеовселенной готова. Производство мониторов серии ViewDock запланировано на конец этого года, тогда же станет известна и цена дисплеев.

SONY PLAYSTATION 3 УЖЕ МОЖНО ЗАКАЗАТЬ

Ситуация вокруг Sony PlayStation 3 напоминает золотую лихорадку. Стоило крупнейшим американским розничным сетям GameStop и EB Games объявить об оформлении предварительных заказов на игровую приставку, как уже через сутки соответствующая форма исчезла с их сайтов. Вместо нее появилось краткое сообщение: все заказы разобраны. Несмотря на весьма высокую заявленную цену PlayStation 3.

Тем временем Sony лишь подогревает ажиотаж. Не так давно компания объявила, что к началу продаж будет отгружено не 2 миллиона приставок, как обещалось ранее, а всего 500 тысяч, из них 400 предназначены для США. Начало же продаж в Европе и вовсе перенесено на март 2007 года. Так что главным поставщиком PlayStation 3 в первые месяц-два станет аукцион Ebay, где уже вовсю развернутся спекулянты. Эксперты полагают, что цена и без того дорогой шестисотдолларовой приставки на аукционах будет вовсе заоблачной и превысил $2000. Важно сказать, что аукцион Ebay доступен и для российского покупателя – оплата товара производится с кредитной карточки через платежную систему PayPal.

ВОДЯНОЙ

Видеокарты серии Toxic – одни из немногих, которые оснащаются системами жидкостного охлаждения. Естественно, что компания Sapphire стремится выпускать в этой серии топовые ускорители. Radeon X1950 XTX появился недавно, но уже успел выйти под маркой Sapphire Toxic. Водяное охлаждение позволило поднять и без того высокие частоты ускорителя. Теперь ядро карты работает на 700 МГц, а память GDDR4 на 2,2 ГГц. Это на 50 и 200 МГц выше, чем у эталонного образца. Несмотря на то, что система охлаждения занимает дополнительный слот, видеокарта выглядит весьма элегантно. Под стать и цена: 549 евро за X1950 XTX Toxic и 499 – за X1950 XTX Toxic CrossFire Edition.



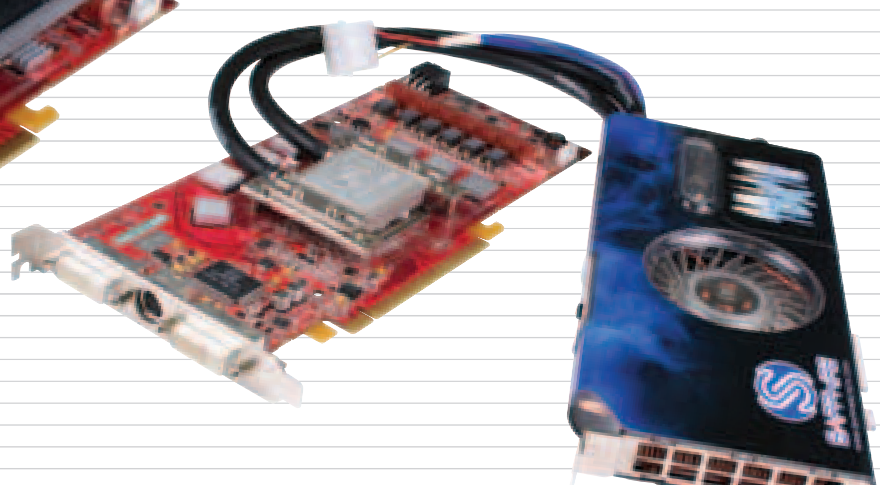
ЗАЩИЩЕННЫЕ ТЕЛЕВИЗОРЫ

HDCP и HDMI – две самые популярные аббревиатуры у производителей компьютерной техники и комплектующих. HDMI – это новый интерфейс, предназначенный для передачи мультимедиа высокого разрешения. HDCP – это стандарт защиты от несанкционированного копирования данных через упомянутый интерфейс. Без этих двух аббревиатур просмотр фильмов в новейших форматах HDDVD и Blu-ray невозможен.

Компания ViewSonic обновила линейку своих ЖК-телевизоров. Две новые модели, 37-дюймовая N3751w и 42-дюймовая N4251w, поддерживают и высокие разрешения, и столь важные для них стандарт и интерфейс.

Оба телевизора имеют разрешение дисплея 1366x768 точек, время отклика 8 мс и контрастность 1000:1. Встроенные динамики обеспечивают мощность звука по 10 Вт на каждый канал. Телевизоры уже поступили в продажу по цене $1000 и $1500 соответственно.





ЖМИ НА КНОПКИ!

ТЕСТИРОВАНИЕ 7 КЛАВИАТУР

ПО СТАТИСТИКЕ, КАЖДЫЙ ДЕНЬ НА КЛАВИАТУРЕ НАБИРАЕТСЯ 40 ТЫСЯЧ ЗНАКОВ. В МЕСЯЦ ОНА ВЫДЕРЖИВАЕТ ДВА МИЛЛИОНА НАЖАТИЙ, А ЧЕРЕЗ ГОД АКТИВНОЙ РАБОТЫ ТРЕБУЕТ ТЩАТЕЛЬНОЙ ЧИСТКИ. НАДЕЖНОСТЬ, УДОБСТВО И ЭРГОНОМИЧНОСТЬ В ТАКИХ УСЛОВИЯХ ПРИОБРЕТАЮТ НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ. КАКИЕ КЛАВИАТУРЫ НАИЛУЧШИМ ОБРАЗОМ ПОХОДЯТ ДЛЯ ИГР, А КАКИЕ ДЛЯ ДОМАШНЕГО ПОЛЬЗОВАНИЯ И МУЛЬТИМЕДИА? ПОПРОБУЕМ РАЗОБРАТЬСЯ.







Дополнительные клавиши	в зависимости от установленного кейсета (от англ. keyset)
Тип	игровая клавиатура
Управление компьютером	есть
Web-клавиши	есть
Медиаклавиши	есть
Беспроводная	нет
Интерфейсы	USB

IDEAZON ZBOARD $57

Скажем прямо – до появления Zboard накладки на клавиатуру никогда не были особо популярны на игровом рынке. На самом же деле Ideazon Zboard – это не игровая накладка, а независимая клавиатурная основа, на которую можно установить различные панели с той или иной раскладкой. Преимущества такой конструкции очевидны. Любой кейсет тщательно прорабатывается под конкретную игру или приложение. Да, Zboard также работает и с офисными программными пакетами, например, Microsoft Word или Adobe Photoshop.

Основная проблема игровых комплектов Zboard – цена. Как правило, накладка на клавиатуру стоит $24. Не каждый игрок может позволить себе покупать по несколько таких кейсетов в месяц. Существует, конечно, универсальная накладка Crossfire, но и она актуально только для шутеров от первого лица. Пользоваться ей в других будет неудобно.

За все время своего существования Ideazon выпускала два поколения Zboard. Второе отличается от своих предшественников значительными улучшениями. Отныне стандартная поставка клавиатуры включает в себя сразу две накладки – базовую и игровую. Последняя один в один повторяет универсальную Crossfire для шутеров. Кроме того, теперь клавиатурная основа соединяется с компьютером через интерфейс USB, а на боковой поверхности появились два дополнительных USB-порта для быстрого подключения джойстика или flash-накопителя. Переменился и дизайн – кнопки передвижения на игровой накладке обозначены красным, а клавиши чата теперь не круглые, а квадратные.



RAZER TARANTULA

Ключевой особенностью клавиатуры Tarantula является возможность полного перепрограммирования назначения клавиш и сохранения до пяти профилей в интегрированной памяти самой клавиатуры. Такой же подход реализован в манипуляторе Razer Copperhead и позволяет избавиться от необходимости настройки перед началом игры. Важно сказать, что все основные клавиши игрок может поменять на другие с изображением функции или действия в играх. В спецификации этой игровой клавиатуры обнаружилась еще одна интересная деталь – это возможность одновременной обработки неограниченного количества клавиш. Теоретически, в один момент можно нажать на все! В свободной продаже RAZER Tarantula еще не появилась – сейчас ведутся работы над программным обеспечением и драйверами. Фирменные утилиты позволяют назначать на кнопки макросы, а также записывать в память клавиатуры до 5 пользовательских профилей. Смена профиля происходит за считанные секунды и может осуществляться из любой игры или приложения. Ожидаемая стоимость новинки на момент выхода $99.

LOGITECH G15

Компания Logitech в очередной раз удивила публику новинкой с именем G15 Gaming Keyboard. Первое, что бросается в глаза – расположенный на клавиатуре большой ЖК-дисплей с подсветкой. Следом три блока игровых клавиш слева от основных. Они совершенно не похожи на привычные мультимедийные –18 кнопок одинаковой формы с непонятными надписями от "G1" до "G18". А стоит подключить клавиатуру к компьютеру, клавиши тут же начинают светиться мягким синим светом.

Клавиатура очень крупная. Раскладка основного поля традиционна для Logitech – тут вам и короткий левый Shift, и вертикальный Enter. Многофункциональный ЖК-экран умеет отображать разнообразную информацию и менять настройки прямо с клавиатуры. На дисплей можно вывести время, имя исполнителя и название трека из WinAMP, а также тексты сообщений с ICQ! Программируемые клавиши позволяют записывать макросы «на лету», с учетом различных событий и нажатий на кнопки мыши. Также можно записать несколько профилей, в каждом из которых будет храниться по 18 макросов.

BTC 9019URF

У клавиатуры от BTC нет встроенного дисплея и множества игровых клавиш, зато есть удобный мини-джойстик. В операционной системе Windows XP он играет роль мышки. Кнопки, окружающие джойстик, могут заменить функциональные «мышиные» клавиши и колёсико прокрутки. Единственная тонкость: щелчок левой кнопкой эмулируется нажатием на сам джойстик. Его также можно переключить и в игровой режим. С управлением в играх джойстик справляется на отлично. Конечно, в некоторых случаях возможны и неудобства – например, когда требуется одновременно двигаться WASD-клавишами, целиться джойстиком и нажимать еще пару-тройку кнопок. Расположение в правом верхнем углу ограничивает движение правой руки игрока.

Эта клавиатура также подойдет для домашнего, неигрового пользования. 9019URF может использоваться в качестве универсального дистанционного пульта управления компьютером. Запустить музыкальный проигрыватель или включить DVD, найти в папке фотографию или убавить громкость воспроизведения MP3? Легко! Клавиатура работает на расстоянии 6-7 метров от компьютера.

Дополнительные клавиши	10 игровых клавиш	21 игровая клавиша	джойстик + клавиши эмуляции кликов мышки
Тип	игровая клавиатура	игровая клавиатура	игровая/мультимедийная клавиатура
Управление компьютером	есть	есть	есть
Web-клавиши	есть	есть	есть
Медиаклавиши	есть	есть	есть
Беспроводная	нет	нет	да
Интерфейсы	USB	USB	USB



MICROSOFT DIGITAL MEDIA PRO

От игровых решений перейдем к мультимедийным. Первая в списке клавиатура Microsoft Digital Media Keyboard, в которой есть практически все. Тут вам и вызов калькулятора, почтовика, браузера и даже Microsoft Messenger, которым в России практически не пользуются. Чрезвычайно интересной функцией стала возможность масштабирования текста и web-страниц при помощи небольшого слайдера под левой рукой. При желании его можно задействовать не только в Microsoft Office и Internet Explorer, но и в играх! Работать на этой клавиатуре удобно; с уровня клавиатуры подставка под кисти рук постепенно сходит на нет, а каждый последующий ряд клавиш немного возвышается над предыдущим. При нажатии клавиши слегка пружинят и предотвращают случайные нажатия. Из недостатков следует отметить крайне неудачное расположение кнопки перехода в спящий режим Sleep. По ошибке вместо клавиши «минус» можно усыпить компьютер. По всем остальным параметрам Microsoft Digital Media PRO – очень хорошая и недорогая мультимедийная клавиатура.

MICROSOFT NATURAL ERGO 4000

Давным-давно, когда все клавиатуры имели одинаковое количество клавиш, были как одна квадратными и различались, в лучшем случае, цветом, появилась первая эргономичная клавиатура от Microsoft. За ней подоспели и другие производители.
Перед нами последнее поколение эргономичных клавиатур от Microsoft. Раскладка полностью переработана – теперь клавиши располагаются двумя веерами, середина которых вогнута относительно краёв. Привыкнуть к такой легко, если до этого пользовался клавиатурами из серии Natural. В противном случае переход болезнен и труден. Появилась прорезиненная подставка для запястий. Очень приятно и довольно удобно. Из дополнительных клавиш добавились пронумерованные кнопки над основной раскладкой и линейка над цифровым блоком. Без драйверов они не работают! По центру клавиатуры также появился резиновый джойстик для масштабирования текста и web-содержимого. Из минусов: в инструкции говорится о возможности подключения к разъему PS/2 через переходник. Отнюдь!

OKLICK 780 L MULTIMEDIA KEYBOARD

Стильных и функциональных клавиатур много, действительно удобных и продуманных – единицы. И все они стоят значительно дороже $18. Клавиатура марки oklick сочетает в себе приятный дизайн, удобство и эргономичность, а также хорошую функциональность. У клавиатуры 104 штатных и 33 мультимедийных кнопки для работы с различными приложениями и программными пакетами в Windows XP. На корпусе клавиатуры есть USB-порт, к которому можно подключить джойстик, USB-накопитель, фотоаппарат или MP3-проигрыватель. У 780L есть широкое колесо прокрутки под левой рукой. Полезная функция, но не слишком удачная реализация. Горячие клавиши объединены в функциональные блоки и разнесены по периметру клавиатуры. Нажать их случайно невозможно. Вызывает недоумение наличие кнопок copy, cut и paste – все эти команды повторяются классическими сочетаниями клавиш C, X и V вместе с CTRL. Продвинутый пользователь никогда не воспользуется ими, а новичок предпочтет воспользоваться мышкой и контекстным меню «Правка»…

	Microsoft Digital Media Pro	Microsoft Natural Ergo 4000	Oklick 780 L Multimedia Keyboard
Дополнительные клавиши	регулятор для увеличения-уменьшения текста (zoom)	5 программируемых клавиш	колесико прокрутки, кнопки copy&paste
Тип	мультимедийная	эргономичная/мультимедийная клавиатура	мультимедийная клавиатура
Управление компьютером	есть	есть	есть
Web-клавиши	есть	есть	есть
Медиаклавиши	есть	есть	есть
Беспроводная	нет	нет	нет
Интерфейсы	USB, PS/2	USB, PS/2	USB, PS/2



$29



$18



$30

Земной поклон компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, **http://www.nix.ru**) и сети магазинов Белый Ветер ЦИФРОВОЙ (т.(495)730-3030, **http://www.digital.ru**) за предоставленное на тестирование оборудование в 220 и 221 выпусках Страны Игр.


Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Game Cube
5880 р.
PS 2
5040 р.
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
15400 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
Nintendo DS litle
5600 р.
PSP (EURO) Base
6720 р.
Покупку можно оплатить кредитной картой
Игру доставят в день заказа
Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
Resident Evil 1400 р.
Resident Evil 0 (Zero) 1400 р.
Skies of Arcadia Legends 1820 р.
Wario World 1540 р.
Elder Scrolls IV: Oblivion 2240 р.
Hitman Blood Money 2240 р.
Dead or Alive 4 2240 р.
Ninety Nine Nights 2520 р.
Final Fantasy X (Platinum) 1120 р.
Getaway: Черный понедельник (рус. субтитры) 840 р.
God of War 840 р.
Grand Theft Auto: Liberty City Stories 1288 р.
Ico 1008 р.
Killzone (Platinum) 840 р.
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Steel Book Edition) 1960 р.
Prince of Persia: Warrior Within 1120 р.
Resident Evil 4 (Limited Edition) 1960 р.
Silent Hill Collection 2-3-4 1568 р.

ASUS EN7950GX2

ЧТО ТАКОЕ GEFORCE 7950 GX2? ЭТО ДВА ОБЪЕДИНЕННЫХ ПО ТЕХНОЛОГИИ SLI ЯДРА GEFORCE 7900 GTX. ФАКТИЧЕСКИ В ОДИН РАЗЪЕМ НА МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЕ УСТАНАВЛИВАЮТСЯ ДВЕ ВИДЕОКАРТЫ. ЗАЧЕМ ЖЕ ВТОРОЙ PCI-EXPRESS X16?

На одной из двух плат есть разъемы DVI для подключения монитора или телевизора через S-Video. Все остальные типы соединения (аналоговый VGA, цифровой HDTV) доступны после подключения специальных переходников, которые идут в комплекте поставки.

Система охлаждения на каждой из плат небольшая – сделать ее больших размеров попросту невозможно. Из-за этого пришлось снизить и тактовые частоты графических ядер и памяти видеокарты: 500 МГц и 600 МГц для 7950 GX2 против 700 МГц и 800 МГц у 7900 GTX.

Чем интересен?

Две таких карточки можно объединить по принципу SLI и получить систему с названием QUAD SLI (4 графических процессора 7950GX2). На ближайший год это будет самое производительное графическое решение для геймеров!



Только одна половинка 7950 GX2 подключается к материнской плате посредством PCI-Express x16. На второй части видеокарты этого интерфейса нет. Что интересно, двухъядерный ускоритель можно разобрать и получить один обычный – платы соединяются друг с другом при помощи специального адаптера.

$620

На борту этого SLI-ускорителя установлен 1 Гбайт памяти GDDR3. Весь объем делят 8 маленьких микросхем на лицевой стороне каждой из плат (всего 16 микросхем). В EN7950GX2 применены модули производства Samsung. Время выборки составляет 1.4 нс, что соответствует тактовой частоте в 1.4 ГГц.

Графическое ядро	NVIDIA GeForce 7950 GX2
Частота ядра	500 МГц
Частота памяти	1.2 ГГц (600 МГц DDR3)
Объем памяти	1 Гбайт (по 512 Мбайт на карту)
RAMDAC	400 МГц
Шина	PCI-Express x16
Интерфейс памяти	512 бит (по 256 бит на карту)
Макс.разрешение	2560x1600 точек
Слоты расширения	2 x PCI-Express x1
Выход Dual DVI	есть
Выход HDTV	есть, с кабелем HDTV
Выход Dual VGA	есть, с переходниками DVI-VGA
Поддержка HDCP	есть
Стоимость	$620

Тестирование 1280x1024, AA+AF	
3DMark'06, SH3.0	3305
DOOM III	115,1 fps
Half-Life 2	88,2 fps
F.E.A.R.	105,6 fps

Тестовый стенд

Процессор:	AMD Athlon 64 4000+
Память:	2x 1 Гбайт Samsung DDR SDRAM 400MHz
Материнская плата:	ASUS A8N32 SLI Deluxe (nForce4 SLI)
Винчестер:	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200.9
Блок питания:	450 Вт

Вердикт

Спору нет, ASUS EN7950GX2 – самая быстрая, а потому и самая дорогая видеокарта для PCI-Express x16. Если же стоит цель построить самую производительную игровую систему, то следует купить вторую такую же и подключить ее по технологии QUAD SLI. Благо, последние версии драйверов дают такую возможность.

Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ





№21(198)

Год назад

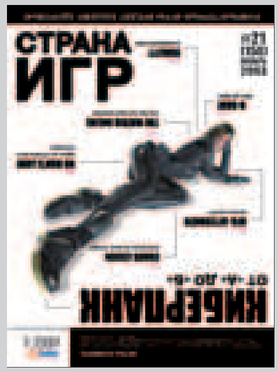
- Microsoft сообщила, что после выхода Xbox 360 компания прекратит поддержку своей старой консоли. Вполне возможно, что некоторое время сторонние разработчики еще будут проявлять к ней интерес, но в дальнейшем она просто отойдет в мир иной.

- В сети обнаружен вирус для PSP, причем программа может попасть только на консоль, на которой используется прошивка версии 1.5 и ниже. То есть, где возможна загрузка нелегального контента.

- По данным Nintendo, общий тираж всего сериала игр Pokemon перевалил за 150 тыс. экземпляров. А недавно в продаже появился новый представитель линейки, Pokemon XD: Gale of Darkness.

- Суд Австралии вынес решение, по которому чиповка приставок от Sony не является нарушением закона. Японский гигант боролся против издевательства над своими консолями в этой стране более четырех лет.

- 11 октября прошла пресс-конференция, на которой компания Nival объявила себя независимым издателем. Самый громкий из грядущих релизов – Heroes of Might & Magic V.



№21(150)

Три года назад

- Ю Судзуки в интервью журналу Edge не без сожаления признался, что Shenmue III пока не существует даже в проекте. Учитывая коммерческий провал первой и второй частей, нельзя исключать, что долгожданную третью мы так никогда и не увидим.

- Sony Computer Entertainment начнет производство революционных процессоров Cell в конце 2005 года.

- Стивен Спилберг и Джон Роджерс активно работают над фильмом по мотивам сериала Fatal Frame. На данный момент они занимаются окончательным утверждением сценария.

- Джон Ромеро и Том Холл вернулись в «большой свет», став сотрудниками Midway San Diego. Комментирует Ромеро: «Причина нашего прихода в Midway в том, что мы хотим помочь им стать хардкорными разработчиками».

- По сети начали распространяться слухи, что Sony может снизить цену на PS2 до $99, чтобы не отстать от Nintendo.



№21(102)

5 лет назад назад

- Компания GameArts анонсировала третью часть знаменитого сериала Grandia, которая получила название Grandia Xtreme и выйдет в следующем году на PlayStation 2.

- С 4 по 7 октября в московском отеле «Аэростар» прошла выставка Russian Game Show, которая фактически стала первой специализированной игровой выставкой в нашей стране.

- Sony выкупила 18.9 процента акций Square за почти 125 млн. долларов, превратившись во второго по значению акционера компании. Теперь, по всей видимости, слухи о появлении игр от Square на платформах Nintendo и Microsoft должны утихнуть.

- Издательство Microsoft готовится к началу широкомасштабного наступления на японский игровой рынок. Ей были анонсированы игры Have a Mice Day, Kakuto Chojin, Double Steal и Kockey's Road.



№21(54)

Семь лет назад

- Take-Two Interactive приобрела команду DMA Design. Для Infogrames доставшаяся ей в наследство от Gremlin студия была ни для чего не нужна, и она рассталась с разработчиками Grand Theft Auto за 11 млн. долларов.

- Французская игровая империя Titus теперь стала официальным владельцем не только американского издательства Interplay, но и английского Virgin.

- Namco открыла дочернюю компанию Monolith Soft, которая будет заниматься исключительно разработкой игр жанра RPG для приставки PlayStation 2. Возглавил э ее перебежавший из Square в Namco Хирохиде Сугиура, прославившийся своей работой над известной ролевой игрой Xenogears.

- NEC получила официальный заказ на производство чипов для Nintendo Doplhin, для выполнения которого компания построит новый завод стоимостью 760 млн. долларов.

ЭМУЛЯЦИЯ

SEGA MEGA DRIVE, MEGA CD, 32X

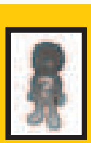
Однажды Sega удалось стать ненадолго лидером рынка игровых приставок. Компания представила консоль Mega Drive в конце 1989 года. Приставка была создана на базе аркадного железа System 16 и по всем параметрам, кроме тактовой частоты процессора (7.61MHz против 3.58MHz), проигрывала вышедшей немного позже SNES. К моменту релиза Mega Drive (в США – Genesis), Nintendo уже владела 90% рынка игровых консолей. Однако у Sega нашёлся серьёзный козырь – портирование игр с аркад на домашнюю систему. Outrun, Golden Axe и Streets of Rage мгновенно привлекли внимание геймеров, и в 1991 году Sega уже владела 60% рынка. А выпустив сверхбыстрый платформер Sonic the Hedgehog, Sega наглядно доказала, что есть вещи, которые реализовать на SNES попросту невозможно. Была и ещё одна особенность – ориентированность Mega Drive на более взрослую аудиторию, нежели приставка конкурентов. Возьмите хотя бы игры серии Mortal Kombat, выходившие на консоли безо всякой цензуры. На Tokyo Game Show 1991 года Sega продемонстрировала свою новую разработку – консоль Sega CD. Благодаря большому объёму носителей в игры стало возможно добавлять видеоролики и музыку в формате CD Audio. Но масштабное переиздание старых хитов не помогло – геймеры не хотели платить деньги за игры, которые уже неоднократно прошли на своих SMD. Тогда, в 1992 году, Sega решилась на проверенный шаг: объявила о скором релизе Sonic CD. Продажи, конечно, поднялись, но ненадолго. В декабре 1994 года появилось расширение под названием 32X, которое вставлялось в слот для картриджей SMD, что позволяло играть в новые, технически более продвинутые игры. Однако с устройством возникло множество проблем: у кого-то 32X оказалась несовместима с приставкой, да и качество трехмерной графики было весьма слабым. И только благодаря хорошей рекламной кампании и нескольким отличным играм (Virtua Racing Deluxe, Kolibri, Star Wars Arcade) 32X кое-как продержалась на рынке до самого конца 1996 года.

В плане эмуляции SMD является одной из самых популярных платформ. Достойных программ действительно немало, и к тому же работают они почти идеально. Рассмотрим некоторые из них. Лидером является Gens 2.14 (**http://gens.consolemul.com**), совместимость которого очень высока: идеально работает примерно 93% игр, 5-6% идут с незначительными проблемами, и лишь 1-2% не запускаются вовсе. Но главная его особенность в том, что он эмулирует ещё и Sega CD с 32X. Присутствует поддержка графических фильтров, возможность записи звука и видео. Правда, есть одна небольшая проблема в совместимости с последними версиями драйверов для видеокарт nVidia – Gens может просто не запуститься. Тем не менее, это довольно редкий случай. Существует множество эмуляторов, основанных на исходниках Gens. Например, Gens+ 0.0.9.61 (**http://www.retrobase.net/gensplus**). Умеет запускать ещё и игры для Master System и Game Gear. Было добавлено несколько новых звуковых фильтров, турбо-режим, поддержка плагинов. Самое пристальное внимание стоит обратить на Gens 32 Surreal v. 1.69 R2 (**http://gens32.emubase.de**). Главное его отличие от обычного Gens – он работает в 32-битном цвете. Поддерживает force feedback, имеет несколько интересных фильтров.

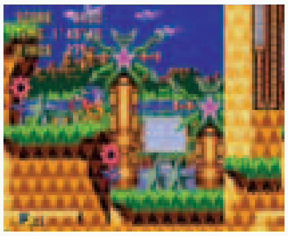
Желающие могут попробовать Kega Fusion 3.51. Он хоть и немного уступает Gens, но тоже весьма неплох. Главной особенностью отличной программы Megasis 0.06 (**http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/3163/**) является способность виртуально разгонять процессор Mega Drive, в некоторых играх это позволяет избавиться от «тормозов». Правда, отсутствует поддержка графических фильтров и при автовыборе страны программа может зависнуть. Однако Megasis отличается самыми низкими системными требованиями среди эмуляторов Mega Drive – Pentium 133 МГц.

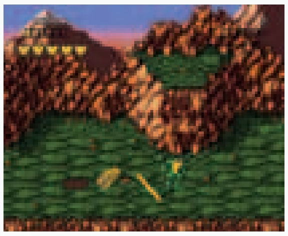
Как видите, сегодня оценить хиты со старых консолей Sega без проблем может любой желающий, благо количество отличных игр просто огромно: Sonic the Hedgehog, Beyond Oasis, Light Crusader, Phantasy Star, Lunar и многие другие.

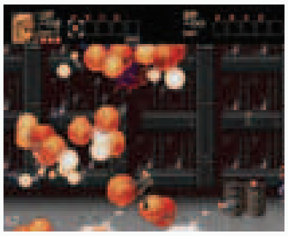




Автор:
KYO
mysekai@yandex.ru









Crash Bandicoot 3: Warped

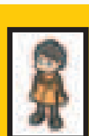
ЖАНР: ACTION.PLATFORM

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: NAUGHTY DOG

ИЗДАТЕЛЬ: SCEE

ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

1 Оригинальные Crash Bandicoot от Naughty Dog всегда отличались «прямолинейностью» уровней. Впоследствии Traveller's Tales неудачно попытается отойти от разработанной концепции.

2 Доктор Нео Кортекс, не дающий Крэшу спокойно нежиться в тени под пальмой. Traveller's Tales и тут сделает по-своему: они станут друзьями!

3 Один из порталов выбора уровня. Куда удобнее, чем сломя голову носиться по башне.

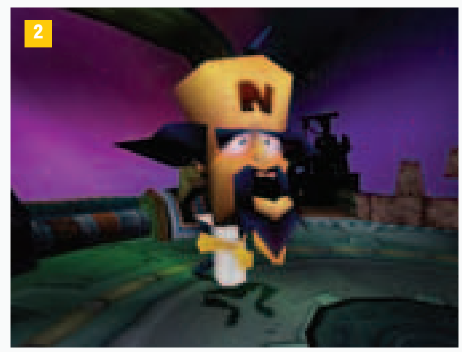
В войну 32-битных консолей Sony невыгодно отличалась от Nintendo и Sega отсутствием мэскота. И если в Японии таковым пытался стать Рэппер ПаРаппа, то за пределами страны Аюми Хамасаки и Мегуми Хаясибары PlayStation не ассоциировалась ни с кем. Устранить несправедливость попробовали господин Джейсон Рубин и команда Naughty Dog. Попробовали разок – вышел проект, на который можно было смотреть даже после Super Mario 64. Попробовали снова – свету явился слегка подрихтованный вариант первой игры, приличия ради обогащённый парой дополнительных особенностей. В третий раз на Рубина со товарищи снизошло, ни дать ни взять, озарение. Crash Bandicoot 3: Warped мигом записалась в число лучших трёхмерных платформеров, красивейших игр для PlayStation и, пожалуй, ярчайших работ Naughty Dog.

С прошлыми СВ возникало ощущение, что всю игру проходишь один и тот же уровень. Третья часть избавлена от недуга простым, но от того не менее прекрасным решением: устроить Крэшу путешествие по разным тематическим зонам в разные временные периоды. Знамо дело, между Египтом, Китаем XVII века и, скажем, Атлантидой – куда как больше различий, чем возможно насчитать у пляжа и лесной опушки. К тому же, привычные забеги регулярно разбавляются полётами на «кукурузнике», ездой на мотоцикле или, что забавнее, водном скутере. Также Крэш разучивает несколько новых способностей, обзаводится фруктовой базукой и время от времени уступает место сестричке Коко. Даже техническая сторона третьей игры про бандикута Крэша вызывала неподдельное восхищение: дизайнеры безупречно воссоздали архитектуру древних стран в мультяшном виде и заставили зверька вести себя ещё правдоподобнее и умилительнее, а музыку сочинил Марк Мазерсбо, написавший до этого не один десяток композиций для великого множества игр, телесериалов и фильмов.

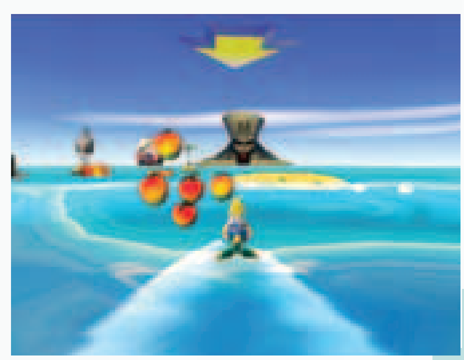
Crash Bandicoot 3: Warped посчастливилось выйти в один год с другим знаменательным платформером для PlayStation – Spyro the Dragon от студии Insomniac. Оба приключения получились настолько захватывающими, что даже Sonic Adventure на Dreamcast воспринималась после них не такой уж и удивительной штукой. С тех пор игры Naught Dog и Insomniac, будучи очень разными, но неизменно качественными, дополняют друг друга – разве что сегодня героями выступают не Крэш и Спайро, а тандемы Джек-Декстер и Рэтчет-Клэнк.

Правда, мэскотом Крэш так и не стал: только Naughty Dog лишилась прав на персонажа, он сразу прописался чуть ли не на всех возможных платформах – Game Boy Advance, GameCube, Xbox, DS, даже на мобильных телефонах. «Заботиться» о бандикуте обязалась студия Traveller's Tales, ныне известная по весёлой LEGO Star Wars, а тогда – в конце девяностых – насобиравшая подзатыльников от бедолаг, по глупости обменявших свои кровные бумажки с президентами на тошнотворные A Bug's Life и Sonic 3D Blast. За Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, начисто лишённой всех «фирменных» чёрточек сериала, последовала терпимая Crash Twinsanity, в которой авторы пыжились скопировать оригинальную задумку Naughty Dog. Надо ли добавлять, что ничегошеньки у них не получилось? СИ

1


2


3

«Страна Игр» и компания ATI представляют конкурс

ОСТАНОВИТЕ МГНОВЕНЬЕ! №4

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

Видеокарта ASUS AX800XL



Ваши письма
мы ждем по адресу supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому) до 1 декабря 2006 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №4»

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ СТОИТ 2280 РУБ.** Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GAMELAND.RU**

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

☐ на журнал «Страна Игр»
☐ на комплект «Страна Игр» + «PC ИГРЫ»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 200 г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала
____

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________
____
дата рожд. __ __ . __ __ . __ __ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:
индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________________»	
с ________ 200 г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

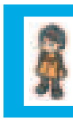
ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________________»	
с ________ 200 г. (месяц)	

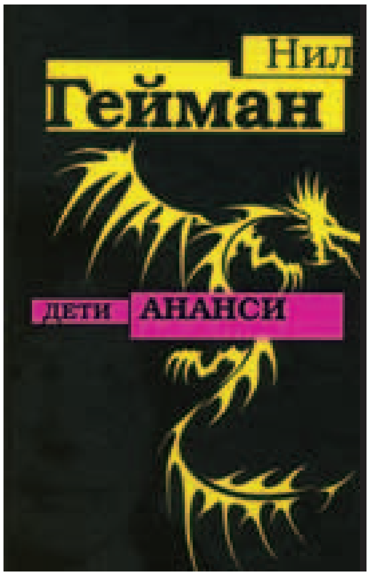
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

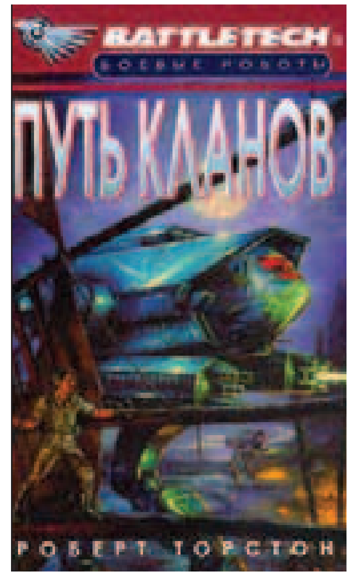
Bookshelf



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru







НИЛ ГЕЙМАН
«ДЕТИ АНАНСИ»

ЖАНР: АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Чарльз Нанси по прозвищу Толстый Чарли – заурядный офисный работник, которых в Лондоне пруд пруди, – неожиданно узнаёт, что его отца, всю жизнь досаждавшего своими злостными шуточками, сразил сердечный приступ. На похоронах Чарли выясняет, что все эти годы от него скрывали истинную сущность родителя: в его жилах течёт кровь Ананси, древнего африканского бога пауков! Более того, у него, служащего обычной лондонской конторы, есть брат по имени Паук, что унаследовал сверхъестественные способности папы. Призвав невиданного родственничка довольно необычным способом, Толстый Чарли понимает, что сделал страшную глупость.

И тут начинается приключение, в котором самым непосредственным образом замешана стая фламинго, призрак, песни, свечки в форме пингвинов и, конечно же, лайм (в переводе этот плод называется «зелёным лимоном» – не верьте!).

Идея «Детей Ананси» родилась у Нила Геймана ещё задолго до написания «Американских богов», однако роман появился лишь спустя четыре года после нашумевшей истории Тени. К чести автора, его поздние крупные работы схожи разве что тематикой – прочие аспекты разнятся так, что ой. Яркие и «открытые» братья Нанси против загадочного Тени, искрометный юмор в стиле произведений Пелэма Грэнвилла Вудхауза вместо беспросветного мрака The Sandman – на деле контраст в разы больше. «Дети Ананси» – произведение не столь серьёзное, но безмерно забавное, воздушно лёгкое и… короткое. Даже награды ему достались не слишком существенные: премия журнала Locus и Британская премия фэнтези (напомним, что «Американские боги» собрали «Хьюго», «Небьюлу» и премию Брэма Стокера).

Хотелось бы похвалить издательство «АСТ» за оперативность (перевод вышел ровно через год с момента появления оригинала), но стоит взглянуть на то, что почему-то называется обложкой, и пару десятков раз споткнуться о переводческие ляпы – и желание купить будто птицы склевали.

ФРЭНК ГЕРБЕРТ
«ДЮНА»

ЖАНР: НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Дюна. Песчаная планета, более известная как Арракис. Единственное место в галактике, содержащее пряность – бесценный ресурс, позволяющий многое, разное, страшное. Великие Дома Атрейдес и Харконнен, проливающие кровь за право контролировать добычу пряности. Император Шаддам IV, ведущий собственную игру, держа за пазухой легионы тренированных убийц. Фримены – вечно гонимый народ, ожидающий пришествия Муад'Диба, который совершит переворот. Молодой Пауль Атрейдес, которому предначертано пройти непомерно тяжёлый путь.

«Дюна». Первый и, без сомнения, лучший роман «Хроник Дюны» – одного из роскошнейших НФ-циклов в истории фантастической литературы. Фрэнк Герберт, до обидного рано ушедший из мира живых, вложил в этот роман душу, задействовал при его создании весь свой экстраординарный талант. Та самая «Дюна», с которой стартовала премия «Небьюла» и которая разделила «Хьюго» 1966 года с «Этим бессмертным» Роджера Желязны. Та самая «Дюна», по которой снял фильм Дэвид Линч, по которой так и не снял фильма Алехандро Ходоровский и на основе которой Джон Харрисон поставил мини-сериал по заказу Sci-Fi Channel. Та самая «Дюна», по которой Westwood Studios делала изумительные стратегии в реальном времени – такие стратегии и в таком реальном времени, что мир «Дюны» можно было страстно полюбить, не читая первоисточника.

К сожалению, сегодня это ещё и та «Дюна», которую до возмущения упорно продолжают Брайан Герберт и Кевин Андерсон. Отмучив поклонников трилогиями «Прелюдия к Дюне» и «Легенды Дюны» (в скором времени на русском языке обещают появиться вторая и третья книги цикла), авторы принялись за черновики Фрэнка Герберта, которые тот успел набросать, начав работать над «Дюной 7». Не так давно в США вышел первый из двух томов истории, «Охотники Дюны» (Hunters of Dune), продолжающий события «Капитула Дюны». Брайан Герберт и Кевин Андерсон утверждают, что седьмой том оригинального цикла не будет последним произведением со словом «Дюна» в названии.

РОБЕРТ ТОРСТОН
«ПУТЬ КЛАНОВ»

ЖАНР: БОЕВАЯ ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АРМАДА-ПРЕСС»

Боевая фантастика – пожалуй, самая примитивная разновидность фантастической литературы. Сериалы Warhammer, Star Wars, Forgotten Realms, DragonLance и им подобные насчитывают десятки книг, однако более-менее весомый интерес, как правило, представляют три-четыре первых тома. Схема проста: «зацепить» читателя сильным началом – и дальше напрягаться незачем, третьесортные авторы сделают всё в лучшем виде. Главное – бесперебойно давать продукт, в котором развитие персонажей и сюжета осуществляется строго за счёт эпического размаха битв и прочего забористого экшна; не забывать подстёгивать интерес ко вселенной с помощью мерчандайза, игр, комиксов и других низкопробных поделок. Повторимся, «пилотные» романы подобных серий обычно всё же достойны внимания. Таковым является и «Путь кланов» – произведение Роберта Торстона (чуть раньше этот писатель успешно занимался новелизациями изумительного телесериала Battlestar Galactica), открывающее серию Battletech («Боевые роботы») и её первый подцикл, «Легенду о Нефритовом Соколе».

XXXI век, космические кланы, гигантские боевые роботы, генетически модифицированные солдаты, деление на вернорождённых (искусственно созданных воинов, элитных бойцов, достойных управлять смертоносными «цыплятами») и вольнорождённых (презираемое и высмеиваемое «мясо») – ничего, что могло бы поразить воображение. До безобразия вернорождённый кадет Эйден проходит обучение и тренировки, наблюдая, как одни сотоварищи выбывают из группы, а другие всё меньше и меньше походят на людей. Словно герой классической антиутопии, он понимает, что происходящее не очень-то правильно – и это понимание надевает на него шкуру вольнорождённого, заставляя от души попотеть, чтобы выкарабкаться из передряги.

Главная же (и наиболее ценная для нас) особенность «Пути кланов» заключается в том, что он позволяет чётче прочувствовать атмосферу игр Battletech (MD, SNES) и многочисленных представителей семейства MechWarrior. Прониклись «Путём кланов», разом проглотили «Путь воина», «Клан кречета» и «Нефритового Сокола» – и снова крушить!

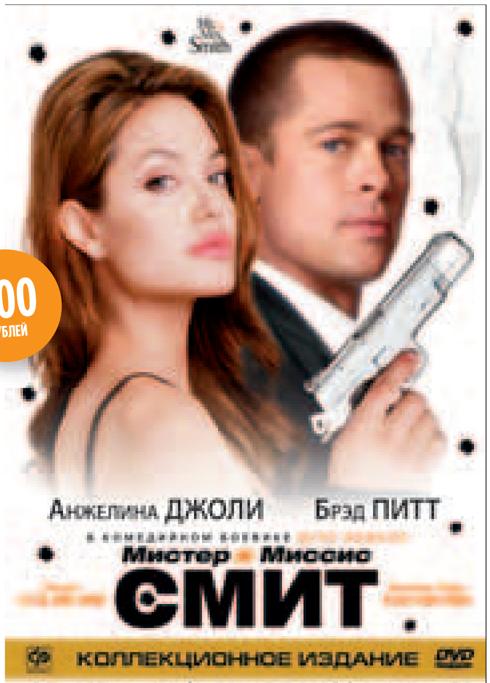
WideScreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИЯ DVD



800 РУБЛЕЙ

МИСТЕР И МИССИС СМИТ:

КОЛЛЕКЦИОННОЕ 2-ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (MR. & MRS. SMITH, CP)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9+DVD9
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ЗВУК: DD5.1 И DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- РЕКЛАМНЫЙ ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ (4.48)
- КИНОШКОЛА ДУГА ЛАЙМАНА (50.24)
- НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ (11.50)
- ДОМАШНЕЕ НАСИЛИЕ: СНИМАЯ МИСТЕР И МИССИС СМИТ (33.05)
- ИНТЕРВЬЮ С ДУГОМ ЛАЙМАНОМ И АНЖЕЛИНОЙ ДЖОЛИ (2.05 И 1.52)
- 7 АНИМИРОВАННЫХ РАСКАДРОВОК (ПРЕВИЗУАЛИЗАЦИЯ) (7.46)
- 11 УДАЛЕННЫХ СЦЕН И АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ФИНАЛ (12.06)
- СМЕШНЫЕ ДУБЛИ (3.41)
- ФОТОГАЛЕРЕЯ (ВИДЕО) (13.45)
- РЕКЛАМНЫЕ РОЛИКИ ФИЛЬМОВ CP-DIGITAL
- БУКЛЕТ

(ЧАСТЬ МАТЕРИАЛОВ ПЕРЕВЕДЕНЫ ТИТРАМИ, ЧАСТЬ ГОЛОСОМ)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

«Мистер и Миссис Смит» успешно продолжают тему, начатую 15 лет назад Клодом Зиди в фильме «Тотальная слежка»: комические контрасты событий семейной жизни и рабочих будней секретного агента. Впрочем, вам, скорее всего, известен ее блистательный римейк, снятый самим Джеймсом Камероном, – «Правдивая ложь» с Арнольдом Шварцнегерром. «Честь Семьи Прицци» с Джеком Никлсоном, в свою очередь, рассказывал про двух влюблённых киллеров, неожиданно обнаруживших, что они «заказаны» друг другу. А еще позднее, в 1996, Warner Brothers снял на ТВ сериал «Мистер и Миссис Смит» про семейную пару агентов. Новый фильм Дуга Лаймана является прямым наследником этих картин – от «Тотальной Слежки» и «Правдивой Лжи» он взял общую интонацию и юмор, а от «Чести Семьи Прицци» и сериала – сюжет.
Поскольку большая часть ленты «Мистер и Миссис Смит» проходит в уморительных семейных перепалках между супругами (а это уже напоминает «Войну супругов Роуз» Дэнни Де Вито), то одной из важнейших задач режиссёра было найти пару, идеально подходящую друг другу. И тут создатели картины сорвали джек-пот: Брэд Питт и Анджелина Джоли просто высекают искры на экране. Первая половина фильма держится только на этой паре, потому как никаких посторонних сюжетных линий не предусмотрено. В отличие от «Правдивой лжи», никакой глобальной цели у наших суперобаятельных шпионов просто нет. После бесконечных переделок сценария и пересъёмок авторы полностью выбросили какой-либо намёк на полноценное противостояние Смитов с чем или кем бы то ни было. Поэтому всё, что происходит во второй части картины (после воссоединения пары и нападения на них собственных агентств) лишено не только смысла, но и большей части того шарма, что в избытке присутствовал в ее первой половине. В итоге создатели попали в собственную же ловушку – подобрав отличный дуэт, украсив его интересной концепцией, они не смогли органично вплести в эту композицию добротно закрученный сюжет. Ведь чтобы в финале получить полноценное столкновение между «хорошими» и «плохими», нужно в течение всего фильма обрисовать образ врага.

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

От прошлогоднего релиза остались только ужасные воспоминания. Новое коллекционное 2-дисковое издание может порадовать новым анаморфным широкоэкранным трансфером, двумя русскими дублированными дорожками (DD 5.1 и DTS) и английской с русскими титрами (DD 5.1). Для второго диска нашли два с половиной часа дополнительных материалов. «Рекламный фильм о съёмках», «На съёмочной площадке » и «Интервью с Дугом Лайманом и Анжелиной Джоли» взяты с предыдущего издания и, кстати, являются эксклюзивными для пятой зоны. «11 удалённых сцен и альтернативный финал» и «7 анимированных раскадровок» дадут примерное представление о том, как сильно менялся фильм во время производства. Но больше всего мы узнаем о метаморфозах «Смитов» от самого режиссёра из его «выступления» в «Киношколе Дуга Лаймана». В этом 50-минутном материале вы, например, увидите два разных варианта начальников секретных агентств, которые должны были выполнять роль антагонистов. А «Домашнее насилие: «Снимая Мистер и Миссис Смит» представляет собой практически полноценный фильм о съёмках, концентрирующий внимание зрителя на техническом и художественном решении ключевых сцен. «Фотогалерея», выполненная цельным видеофайлом, включает в себя около 300 фотографий. За что можно пожурить издателя, так это за не очень удачный – и не всегда точный – перевод материалов. На нашем релизе представлена театральная версия, тогда как этой весной в США на DVD вышла расширенная. Например, в ней есть знаменитая сцена из театрального ролика, не попавшая в прокатную версию со стреляющей из пулемёта Гатлинга Анджелиной Джоли. Из дополнительных материалов мы получили практически всё, что было на недавнем двухдисковом переиздании (и даже больше), кроме многочисленных аудикомментариев создателей.

ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 30 ОКТЯБРЯ ПО 5 НОЯБРЯ

ДОН ЖУАН ДЕ МАРКО (DON JUAN DE MARCO, СОЮЗ)

Эта заслуживающая внимания картина с Джонни Деппом впервые выходит на DVD в России. Анаморфный трансфер, пятиканальный звук (русский и английский с титрами) и небольшой музыкальный бонус.

КЛИК: С ПУЛЬТОМ ПО ЖИЗНИ (CLICK , ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

DVD-релиз последней комедии Адама Сэндлера всем хорош – и широкоэкранный трансфер, и дубляж, и 7 небольших фильмов о съёмках, и 4 удалённые сцены, даже присутствует скрытый бонус особо внимательным зрителям. Но английскую дорожку и русские титры Sony в очередной раз нам «недодала», приходится довольствоваться одинокой дублированной.

ОТСТУПНИКИ (THE DEPARTED, CP)

По сложившейся традиции нашего рынка, DVD с «Отступниками» Мартина Скорцезе с Леонардо Ди Каприо и Мэттом Деймоном выйдет уже через месяц после проката. Издание будет включать в себя: широкоэкранный трансфер (16/9), русские DD5.1 и DTS, и, вероятно, английский DD 5.1 с титрами. А вот доп. материалы остаются под вопросом, но в любом случае если и будут, то немного.

ТАЧКИ (CARS, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

Впервые за долгое время мультфильм студии Pixar выходит во всём мире в однодисковом издании. Картинка – прекрасный анаморф, пятиканальный звук на русском и английском с аналогичными титрами. Дополнительные материалы включают: 2 короткометражки Pixar и 2 небольших фильма, посвящённых созданию «Тачек», но назвать этот набор щедрым язык не поворачивается.

С 6 ПО 12 НОЯБРЯ

ДОМ У ОЗЕРА (THE LAKE HOUSE, UPR/WARNER)

Очередная мелодрама студии Warner с Киану Ривзом и Сандрой Баллок – широкоэкранный анаморф, русская и английская пятиканальные дорожки с титрами, удалённые сцены и неудачные дубли.

ИЛЛЮЗИОНИСТ (THE ILLUSIONIST, TWISTER)

Интригующий триллер Нила Бургера с Эдвартом Нортоном выйдет с двумя русскими дорожками (DD5.1 и DTS) и, возможно, с некоторыми доп. материалами. Но вот чего точно не обещает издатель, так это английской дорожки с русскими титрами.

КОЛЛЕКЦИЯ МУЛЬТФИЛЬМОВ СТУДИИ PIXAR (TOY STORY 2 / MONSTER INC. / FINDING NEMO / THE INCREDIBLES / CARS, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

Пятидисковый бокс будет состоять из всех полнометражных мультфильмов студии, за вычетом первой «Истории Игрушек», которая в пятой зоне так и не выпущена до сих пор. Если «История игрушек 2», «Корпорация монстров» и «Тачки» будут идентичны предыдущим однодисковым релизам, то «В поисках Немо» и «Суперсемейка», похоже, лишатся вторых дисков с доп. материалами, которыми комплектуются отдельные издания. Зато цена этого бокса значительно ниже по сравнению с покупкой по отдельности.

ОМЕН: ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ (OMEN, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

«Тот самый» первый «Омен» 76 года Ричарда Доннера впервые выходит на DVD в России. И хотя мы лишимся второго диска, в отличие от второй и первой зон, издание всё равно достойно внимания. Анаморф сопровождается английской и русской пятиканальными дорожками.

РЕЦЕНЗИЯ DVD



400 РУБЛЕЙ

ДРУГОЙ МИР 2: ЭВОЛЮЦИЯ:

UNDERWORLD: EVOLUTION, TWISTER

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9+DVD5
- ВИДЕО: 2.40:1 (16X9)
- ЗВУК: DD5.1 И DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- РОДОСЛОВНАЯ: ОТ СЦЕНАРИЯ К СЪЕМКАМ (13.03)
- ТЕОРИЯ ГИБРИДА (СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ) (12.36)
- СОЗДАВАЯ РЕВ МОНСТРА (СОЗДАНИЕ МОНСТРОВ) (11.33)
- БИТВА ПРОДОЛЖАЕТСЯ (ПОСТАНОВКА ТРЮКОВ) (9.31)
- СОЗДАВАЯ САГУ (ДЕКОРАЦИИ)(12.33)
- МУЗЫКА И БИТВА (ЗВУК И МУЗЫКА) (11.27)
- ФОТОГАЛЕРЕЯ (23 КАДРА)
- ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК (1.49)
  (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ГОЛОСОМ)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Когда в 2003 году «Другой мир» выходил на экраны, никто не предполагал, что готический вампирский боевик соберёт такую достойную для своего бюджета кассу и станет бестселлером на DVD. В чём секрет успеха дебютной работы Лэна Уайзмана, раскадровщика и художника по профессии, ответить не так просто. С одной стороны, это скрупулезное воссоздание оригинальной вселенной и интересная идея о противостоянии вампиров и оборотней. С другой, перегруженный сценарий с множеством длиннот и попыткой в очередной раз пересказать архитипичный сюжет Шекспира «Ромео и Джульетта». Вышедшая позже на DVD значительно расширенная версия (на 23 минуты длиннее) окончательно разрядила саспенс, и фильм превратился в вялый детектив. Правда, версия монтировалась без «благословения» режиссёра, на что он не раз указывал в комментариях к фильму и упоминал о том, что с радостью удалил некоторые сцены.
Три года спустя неизбежный сиквел выходит на экраны с бюджетом, превышающим таковой у оригинала более чем в 2 раза. «Эволюция» – прямое продолжение, и режиссёр с продюсерами не придумали ничего лучше, как пересказать вкратце предыдущую часть – сомнительный приём для полнометражного кино, скорее присущий ТВ-сериалам. На этот раз главным врагом Селины и Майкла становится могущественный вампир Маркус Корвинус. Его цель – найти и освободить своего брата оборотня Уильяма (в нашем дубляже почему-то ставшего Вильгельмом) и вместе создать новую господствующую расу – гибридов вампиров и оборотней.
Сиквел получился масштабней, но если первая часть была стильной и обстоятельной, то вторая стала бойкой и поверхностной. Для продолжений это обычная проблема – потеря индивидуальности и упор на уплотнение действия. Но в данном конкретном случае это убило эстетику первой картины, именно то, что выделяло «Другой мир» на фоне аналогов. Если же попытаться оценить «Эволюцию» в отрыве от оригинала, то мы получим среднебюджетный вампирский боевик, местами перегруженный действием, с соблазнительной Кейт Бейкинсейл, затянутой в кожу, и жаркими битвами между вампирами и оборотнями.

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Добротный 2-дисковый релиз с более чем часом дополнительных материалов. Отличный анаморфный трансфер оригинальной размерности сопровождён 3 аудио-дорожками: русскими дублированными DD 5.1 и DTS, и английской DD 5.1. Если к английской никаких особых претензий нет, то с русскими есть некоторые проблемы, и самая главная из них – небольшая рассинхронизация звука в течение всего фильма. Запаздывание маленькое, но иногда всё же заметное. Помимо русских титров, издатель не забыл и про английские, за что ему нужно сказать отдельное спасибо.
«Родословная: От сценария к съёмкам» сосредотачивает своё внимание на героях и актёрах, сыгравших их. «Теория гибрида» – разбор некоторых визуальных эффектов картины. «Создавая рёв монстра» раскрывает детали практических эффектов, таких как, например, костюмы лайканов. «Битва продолжается» рассказывает о трюках фильма, многие из которых делали сами актёры. «Создавая сагу» полностью посвящён локациям и декорациям. Всё, что касается звука картины, как эффектов, так и музыки, вкратце обсуждается в «Музыке и битве». Перевод часто адекватно передаёт оригинал, но иногда неточен и опускает некоторые детали. Русская синхронная дорожка корректна, хотя актёры всё же слишком эмоциональны в своих интонациях для простых рассказов о съёмках. Английский звук на месте, поэтому у вас есть возможность смотреть допы на языке оригинала.
По сравнению с первой зоной мы потеряли только аудиокомментарий создателей и видеоклип группы «Atreyu». После шустрого издания расширенной версии первой части логично ожидать от студии того же и с сиквелом. Но на данный момент никакой информации по выходу новой версии «Другого мира 2: Эволюция» нет.



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

2 НОЯБРЯ

ЗМЕИНЫЙ ПОЛЕТ (SNAKES ON A PLANE, КАРО ПРЕМЬЕР)

- ЖАНР: БОЕВИК / УЖАСТИК
- РЕЖИССЕР: ДЭВИД Р. ЭЛЛИС
- В РОЛЯХ: САМУЭЛЬ Л. ДЖЕКСОН, ДЖУЛИАНА МАРГУЛИС

Помимо дорогостоящих блокбастеров и «оскаровских мастодонтов» киноиндустрия США может себе позволить и низкобюджетный арт-хаус, и нишевые проходные жанровые картины. «Змеиный полёт» следует отнести к последней категории: в воздухе пассажиров рейса атакуют около 450 смертоносных змей.
Глупо и абсурдно, но зато весело и местами увлекательно.

СДОХНИ, ДЖОН ТАКЕР!!! (JOHN TUCKER MUST DIE, ФОКС/ГЕМИНИ)

- ЖАНР: МОЛОДЕЖНАЯ КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕР: БЕТТИ ТОМАС
- В РОЛЯХ: ДЖЕССИ МЕТКАЛФ, БРИТАННИ СНОУ, АШАНТИ, СОФИЯ БУШ

Джон Такер – капитан школьной баскетбольной команды, и во всём он «молоток», за исключением «маленькой» слабости – он опрометчиво встречается одновременно с несколькими девушками. Им это, конечно, не в кайф, и они устраивают настоящую охоту на зарвавшегося ловеласа. Фильм обещает быть смешным, но поскольку режиссёр для жанра молодёжной комедии попался необычный, то такого отрыва, как в «Пирогах», может и не быть.

СМЫВАЙСЯ! (FLUSHED AWAY, UIP)

- ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D)
- РЕЖИССЕРЫ: ДЭВИД БАУЭРС, СЭМ ФЕЛЛ
- РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): ХЬЮ ДЖЕКМАН, КЕЙТ УИНСЛЕТ, ЙАН МАККЕЛЕН, ЭНДИ СЕРКИС, БИЛЛ НАЙИ, ЖАН РЕНО
- РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (РУС. ВЕРСИЯ): ИВАН УРГАНТ, ЯНА ЧУРИКОВА

Новый мультфильм студий Dreamworks и Aardman порадует зрителя смешными и увлекательными приключениями пары мышей в канализации под Лондоном. Предыдущие работы Aardman были сделаны в пластилиновой анимации, «Уоллес и Громит» в этом году даже получил Оскара, но «Смывайся», хоть и придерживается этой же стилистики, реально сделан в 3D.

9 НОЯБРЯ

БЕССТРАШНЫЙ (FEARLESS, HUO YUAN JIA, WEST)

- ЖАНР: ИСТОРИЧЕСКИЙ БОЕВИК / ВОСТОЧНЫЕ ЕДИНОБОРСТВА (УШУ)
- РЕЖИССЕР: РОННИ Ю
- В РОЛЯХ: ДЖЕТ ЛИ, МАСАТО ХАРАДА, МИШЕЛЬ ЙО

Долгое время Джет Ли бродил по закоулкам второсортных западных боевиков и, наконец, снялся на родине – второй раз за последние восемь лет. Если смотреть на «Бесстрашного» в контексте его англоязычных работ, то это существенно более качественное кино о боевых искусствах. Но, если вспомнить классику жанра, сразу станет понятно, что ничего нового Ронни Ю нам не предлагает. Однако для фанатов актёра – настоящий глоток свежего воздуха!

ЗДЕСЬ КУРЯТ (THANK YOU FOR SMOKING, ФОКС/ГЕМИНИ)

- ЖАНР: САТИРИЧЕСКАЯ КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕР: ДЖЕЙСОН РЕЙТМАН
- В РОЛЯХ: ААРОН ЭКХАРТ, КЭТИ ХОЛМС, МАРИА БЕЛЛО, КЭМЕРОН БРАЙТ, СЭМ ЭЛЛИОТ, УИЛЬЯМ МЭЙСИ, РОБЕРТ ДЮВАЛЛ, РОБ ЛОУ

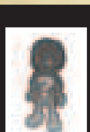
Уморительная чёрная комедия о беспринципном представителе крупной табачной компании, настоящем «адвокате дьявола», крайне успешно проповедующем почтенной публике пользу курения. В одной из самых смешных сцен фильма (покушение на жизнь главного героя путём передозировки никотиновыми пластырями) он на личном примере доказывает «правильность» своих взглядов.
Если комедийный жанр для вас не заканчивается на молодёжно-студенческих комедиях, то настоятельно рекомендую к просмотру эту великолепную экранизацию известной книги Кристофера Бакли.





ВОЙНА МИРОВ





Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Как известно, войну миров развязал в далеком 1898 году английский писатель Герберт Джордж Уэллс. И мы должны быть ему за это благодарны. Кто знает, как выглядели бы сейчас научно-фантастические романы, кинофильмы и компьютерные игры, если бы однажды утром подданный Ее Величества не вывел старательно на чистом листе бумаги: «Никто не поверил бы в последние годы девятнадцатого столетия, что за всем происходящим на Земле зорко и внимательно следят существа более развитые, чем человек, хотя такие же смертные, как и он; что в то время как люди занимались своими делами, их исследовали и изучали, может быть, так же тщательно, как человек в микроскоп изучает эфемерных тварей, кишащих и размножающихся в капле воды». Существует одна лишь причина, по которой роман «Война миров» не всегда попадает в списки самых значимых произведений двадцатого века, – год выхода книги, намертво привязавший ее к веку девятнадцатому. Тем не менее, если не знать этого факта и списать на фантастические допущения научно-технические архаизмы, то «Войну миров» легко принять за произведение нашего современника. Бесподобная, захватывающая, великолепная, несравненная, она и сейчас, спустя сто с лишним лет, читается на одном дыхании. Роман ни с идейной, ни с художественной точки зрения ничуть не устарел. И накатившая совсем недавно волна экранизаций (в 2005 году свет увидели сразу три фильма, в основу которых легла придуманная Гербертом Уэллсом история) лишний раз это подтверждает. Впрочем, не будем забегать вперед.

Создатель

Про Герберта Уэллса сказано так много, что любая попытка поведать о его жизни напоминает очередной проект по созданию велосипеда. Посему ограничимся самым главным.

Итак, Герберт Джордж Уэллс родился 21 сентября 1866 года в английском городке Бромли, графство Кент. Погожим деньком 1874 года Герберт сломал ногу, благодаря чему мир и получил выдающегося писателя-фантаста. Если бы не та случайность, вполне возможно, Уэллс пошел бы по стопам отца и стал профессиональным игроком в крикет или выучился на повара. Слава Богу, история не терпит сослагательного наклонения. Маленький Уэллс, получив столь неприятную травму, вынужден был провести немало времени в постели. Именно тогда он пристрастился к чтению. Страстная любовь к таинственным книжным мирам и умопомрачительным печатным приключениям вскоре переродилась в стремление попробовать себя на литературном поприще. Герберт поступил в местную школу, где, однако, особыми научными разносолами его не баловали, обучая преимущественно таинствам сложения и вычитания.

В 1877 году травма опять перекроила судьбу молодого Уэллса – на этот раз ногу повредил его отец. Потеряв возможность зарабатывать на крикете, Джозеф Уэллс был вынужден отдать своих сыновей в подмастерья – семье требовались деньги. Тогда-то Герберту и пришлось попробовать себя в роли помощника торговца мануфактурой, лаборанта в аптеке и учителя. Впрочем, ни в одной из профессий Герберт успеха не добился. Судьба имела на юного Уэллса особые виды и не желала отдавать ни в мануфактурный полон, ни в аптечные застенки. Сам же Герберт каждый новый служебный провал встречал с улыбкой и уходил вовсе не в депрессию, а в городскую библиотеку, где с наслаждением погружался в теплые воды приключенческой и фантастической литературы. Вряд ли я согрешу против истины, если предположу, что трудовая деятельность не привлекала мечтателя и фантазера Уэллса.

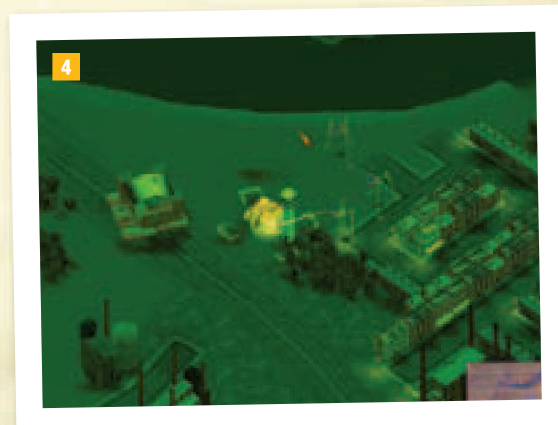
Вскоре Герберт, благополучно пройдя сложные вступительные испытания, стал учеником престижного лондонского колледжа. Закончив учебу, Уэллс наконец-то воплотил в жизнь свою мечту – начал публиковать произведения в различных периодических изданиях. Первый полноценный научно-фантастический роман Уэллса «Машина Времени» (The Time Machine: An Invention) увидел свет в 1895 году. В этом произведении молодой писатель-фантаст предложил свой крайне пессимистический взгляд на будущее Земли и человечества. «Машина Времени» породила множество продолжений, подражаний, стала исходным материалом для многочисленных экранизаций и постановок. В том же 1985-м выходит сборник коротких рассказов Уэллса – «Украденная бацилла и другие происшествия» (The Stolen Bacillus and Other Incidents), многие тексты из которого стали бессмертной классикой. А в 96-м, 97-м и 98-м годах выходят три главных произведения Уэллса – «Остров доктора Моро» (The Island of Doctor Moreau), «Человек-невидимка» (The Invisible Man: A Grotesque Romance) и «Война миров» (The War of the Worlds). Всем трем романам суждено было стать бессмертной классикой, каждый из них вызвал к жизни целый шквал всевозможных продолжений, предысторий, переделок и подражаний. По сей день чуть ли не в каждом третьем фантастическом романе и фильме что-то заимствовано из научно-фантастических романов Уэллса.

После своего феноменального хэт-трика Герберт Уэллс постепенно начал отходить от научной фантастики, все чаще и чаще обращаясь









1 Вот так коварные пришельцы обошлись с США в ура-патриотической фантастической картине «День Независимости». Не переживайте, впрочем. Бравые американцы, собравшись с силами, нанесли ответный удар. Сам президент, сидя за штурвалом боевого самолета, участвовал в акции возмездия.

2 Тепловые лучи пришельцев в игре Jeff Wayne's The War of the Worlds, строго следуя заветам Уэллса, многократно превосходят по огневой мощи оружие землян. Эта битва проиграна, даже не успев начаться.

3 Марсианское логово. Отсюда совсем скоро и поползут по Туманному Альбиону инопланетные метастазы.

4 Нет большего счастья для марсианина-ортодокса, чем сжечь тепловым лучом пару заводов.

5 Симпатичные марсиане из картины Бартона «Марс Атакует!», вопреки заветам Уэллса, крайне антропоморфны.

к реалистической прозе и делая вылазки в стан нонфикшн. Из-под пера Уэллса выходили сатирические новеллы, утопические романы, популяризаторские произведения. Герберт творил бестселлер за бестселлером, однако ни одному из поздних текстов писателя не удалось добиться той вечной славы, которая была уготована его первым фантастическим романам. Умер Герберт Уэллс 13 августа 1946 года.

Инопланетное вторжение

В далеком 1877 году итальянец Джованни Скиапарелли во время великого противостояния Земли и Марса обнаружил на поверхности Красной Планеты сеть тонких прямых линий, которые окрестил «каналами». Выглядели эти «каналы» так, будто были вырыты разумными существами. Впрочем, ведущие астрономы той эпохи недоверчиво отнеслись к открытию Скиапарелли и предположили, что каналы эти – психофизиологическая иллюзия, возникающая при рассматривании предельно мелких деталей на диске планеты. Однако другой ученый – Персиваль Ловелл – по-своему истолковал открытие итальянца и выдвинул гипотезу, что «каналы» действительно являются частью оросительной системы марсианских аборигенов. Ловелл был вовсе не таким астрономическим вредителем, как может показаться сейчас, – в конце концов, именно он вычислил орбиту неизвестной в то время планеты Плутон (ныне, впрочем, «планетного» статуса лишенной). Однако в те далекие годы наблюдения Скипарелли и ложные выводы Ловелла наделали немало шума.

Герберт Уэллс живо откликнулся на астрономическое открытие. Он населил планету Марс разумными и весьма кровожадными существами. Марсиане из романа «Война миров» столкнулись с нехваткой природных ресурсов. В поисках нового места жительства инопланетяне устремили свои взгляды на Землю, чья атмосфера и условия жизни их вполне удовлетворили. Соорудив гигантскую пушку, марсиане запустили несколько своих космических кораблей на нашу планету…

Разумеется, научные и технические изыски Уэллса, весьма правдоподобно и убедительно выглядевшие в конце девятнадцатого века, сейчас совершенно устарели и местами даже смешны. Однако почитаемы произведения англичанина вовсе не за какие-то дотошные описания хитроумных приборов и загадочных аппаратов. Уэллс, прежде всего, предельно честный социолог и психолог. Писателя интересует вовсе не поведение какой-то конкретной героической личности в трудных условиях (чем так часто грешит приключенческая и фантастическая литература), но поступки обычного человека. Когда англичане поняли, что совладать с космическими интервентами они не в силах, поднялась паника, началось беспорядочное бегство. Люди, только вчера расхаживавшие по тротуарам в наглаженных костюмах, уже сегодня были готовы ради спасения собственной шкуры убивать, грабить, предавать. Уэллс предельно честно и без прикрас показал, как быстро стирается грань между изящным лондонским денди и напуганным до смерти двуногим существом.

Некоторое время назад была распространена теория, согласно которой Уэллс в завуалированной форме раскритиковал в «Войне миров» колониальную политику европейских держав и «лживое буржуазное общество потребления». Уэллса крайне охотно издавали в СССР, что неудивительно, поскольку он был убежденным социалистом. Между тем социалистом Уэллс был «не совсем правильным», поскольку совершенно не разделял позиций Карла Маркса и даже утверждал, что мир бы выглядел значительно лучше, если бы немецкий философ вовсе не рождался на свет. Советские исследователи старались разыскать то самое недостающее «марксистское» в произведениях англичанина и «от себя» увешивали романы Уэллса новыми смысловыми гирляндами. Сейчас просто диву даешься, читая, что же «обнаруживали» в «Войне миров» литературоведы далеких 60-х. Однако, как известно, рукописи не

Мобильная война

В середине 2005 года компания Gameloft выпустила исключительно для мобильных телефонов игру War of the Worlds. В ней нам предстояло забраться во внутренности боевого инопланетного треножника и отправиться на расправу с землянами. Великолепная графика, неплохой звук и занятный геймплей сделали свое дело – игра очень быстро набрала популярность, получила высокие оценки от пользователей и критиков. Как оказалось, немалое количество землян готовы ради вожделенных очков разносить в клочья улицы городов и сел.

Время от времени игроку показывают телевизионные репортажи, в которых дикторша вещает о том, сколь сильный урон нанесен марсианскими злодеями. В конце каждого из тринадцати уровней вашему треножнику предстоит схлестнуться с боссом, победа над которым дает право продолжить уничтожение Земли.

В общем, хорошая игра. Особенно по вкусу она придется тем любителям «Войны миров», которые в душе всегда сочувствовали марсианам.









Забавное вторжение

Война миров породила не только огромное количество продолжений и подражаний, но и стала объектом бесконечных пародий. Пожалуй, самым забавным переложением истории космической интервенции стал фильм «Нападение помидоров-убийц» (Attack of the Killer Tomatoes!, 1978) Джона Де Белло и его сиквел «Возвращение помидоров-убийц» (Return of the Killer Tomatoes!, 1988). В этих картинах вместо инопланетных негодяев на землян нападают свирепые помидоры-убийцы, оружие землян против которых почти бессильно. В итоге, как и в романе Уэллса, избавление от интервентов происходит по чистой случайности. В настоящее время обе части картины считаются культовыми фильмами, у них множество верных и преданных фанатов. В 1992 году даже появилась одноименная с первой частью фильма электронная игра. Среди прочих пародий, в той или иной степени заимствующих элементы оригинального произведения Уэллса, стоит отметить картину Питера Джексона «Дурной вкус» (Bad Taste, 1987) и очаровательно сумасбродных «Злых пришельцев» (Evil Aliens) Джейка Веста.

горят и не тонут. Роман пережил всех липовых исследователей, «критиков», «литературоведов», «партийных деятелей». Он отстоял свое право на независимость. И сейчас, когда шелуха псевдотолкований отпала, стало совершенно очевидно – это произведение о людях. Да, в «Войне миров» при желании можно отыскать и критику колониальной политики, и выпады против буржуазного общества, и рассуждения на тему двойственной природы прогресса, и политические аллюзии, но все равно, главной темой романа остается отношение людей друг к другу и к окружающему миру.
Марсиане, питающиеся человеческой кровью, лишенные каких бы то ни было чувств, безжалостно истребляющие все то, что долгие годы холилось и лелеялось людьми, это призма, позволяющая нам по-новому взглянуть друг на друга. В обреченном на гибель мире есть подлецы, жаждущие нажиться на общем горе; есть герои, готовые жертвовать собой ради спасения чужих жизней. Есть здесь безвольные трусы, есть безумные златопоклонники, есть гуманисты. Но больше всего – обычных людей, ошарашенных, недоумевающих, испуганных. Людей, внезапно поставленных в условия, когда ради спасения себя, своих детей и своих близких им надо делать то, чего никогда ранее не приходилось.
«Война миров» – это действительно страшный роман. И страшный он вовсе не потому, что на его страницах живописуются сцены безжалостных убийств, высасывания марсианами крови из своих жертв и чудовищных разрушений, а из-за того, что читатель на некоторое время получает возможность прочувствовать на своей шкуре весь ужас безысходного положения, в которое попали ни в чем не повинные люди. Никаких особенных красот роман Уэллса не содержит; написан он достаточно сухим языком, без ярких красок литературной палитры. Больше всего роман напоминает сухую газетную статью – и это значительно усиливает впечатление от текста, заставляет верить ему безоговорочно. Пожалуй, в таком стиле могла бы быть написана глава из учебника истории, повествующая о реальном акте межпланетной интервенции.
Именно сверхнатуралистичная «Война миров» и стала основой для радиоспектакля, поставленного известным киноактером и режиссером Орсоном Уэллсом в 1938 году; радиоспектакля, напугавшего миллионы людей и чуть было не стоившего самому Орсону и актерам его «Меркьюри-театра» свободы.
Орсон Уэллс переложил «Войну миров» для радио хитроумным и оригинальным способом – решив разыграть поклонников своей передачи (это произошло за день до Хэллоуина), он так отредактировал сценарий радиопьесы, что создалось впечатление, будто все события происходят в реальности. Фиктивные новостные блоки прерывались сообщениями о странном предмете, приземлившемся возле Гровер-Милл в Нью-Джерси, давались регулярные сводки с полей сражения, приводились цифры потерь. Розыгрыш Орсона Уэллса превзошел все мыслимые и немыслимые ожидания – запаниковали тысячи американцев. Некоторые люди покинули свои дома, дороги заполнились автомобилями спасающихся от инопланетного вторжения жителей, опустели рестораны и кинотеатры. Телефоны полицейских управлений разрывались от звонков – население требовало срочно нейтрализовать инопланетную угрозу. Многие люди отправились в Гровер-Милл, желая воочию посмотреть на пришельцев. В Нью-Джерси некий фермер расстрелял водонапорную башню, приняв ее за инопланетный треножник.
Когда выяснилось, что причиной паники стала радиопостановка, – разразился грандиозный скандал. Впрочем, Орсону Уэллсу со товарищи удалось выйти сухими из воды. Оказывается, спектакль четырежды прерывался сообщениями о том, что зрители слушают радиопостановку по мотивам известного научно-фантастического романа. Однако понять американцев несложно: в те далекие дни не в каждом доме имелся телефонный аппарат и

1 Жертва бесчеловечных марсианских экспериментов по выведению непобедимого солдата.

2 Вот так в фильме Тима Бартона марсиане сеют хаос и разрушения. Чувствуется, что режиссер большой поклонник трэш-творчества легендарного Эда Вуда.

3 В таких меха-милашек эволюционировали в «Марс Атакует!» треножники.

4 Это кровожадный помидор-убийца из цикла Де Белло о нападении зловещих томатов.



2



3



1

основным источником информации оставались слухи; кроме того, население всерьез опасалось возможности нападения со стороны фашистской Германии. Поэтому, едва заслышав по радио знакомые голоса, вещающие о внезапном нападении, люди, не обращая внимания на какие-то дополнительные сообщения, запаниковали. А с какой легкостью из уст в уста передаются тревожные сообщения и с какой скоростью они обрастают выдуманными деталями и подробностями – хорошо известно всем.

Земля под властью марсиан

Первая экранизация «Войны миров» увидела свет в 1953 году. Картина The War of the Worlds обошлась создателям в весьма солидную по тем временам сумму в 2 миллиона долларов, сценаристом выступил Барри Линдон, а обязанности режиссера взял на себя Байрон Хаскин. Место действия фильма переместилось в США, а время – на пятьдесят лет вперед. Загадочное небесное тело на этот раз приземлилось в Южной Калифорнии. В романе мы наблюдали за событиями глазами рассказчика, в фильме же главная роль была отведена ученому Клэйтону Форрестеру. Кроме того, в картине наблюдались зачатки любовной линии – пока разваливался мир, постепенно развивался роман Форрестера и юной красавицы Сильвии.

Земляне, в отличие от романа Уэллса, в борьбе с инопланетными захватчиками не преуспели – даже ядерное оружие не причинило интервентам ни малейшего вреда. Развязка фильма, впрочем, полностью соответствовала роману, за небольшим исключением – Линдон ввел в сюжет религиозный мотив. Марсиане поплатились вскоре после того, как покусились на лос-анджелесскую церковь.

В 1962 году американская компания Topps выпустила серию карточек Mars Attacks, на которых были запечатлены удивительные картины вторжения марсианских орд на Землю. Создатели, следуя заветам Герберта Уэллса, усадили интервентов в гигантские машины; впрочем, уничтожены космические негодяи были с помощью хитрости и грубой физической силы. Более того, люди, движимые жаждой мести, сами высадились на Марсе и взорвали его вместе со всеми обитателями.

В 1978 году американский музыкант Джефф Уэйн выпустил концептуальный альбом Jeff Wayne's Musical Version of The War of the Worlds. Некоторые из композиций этого полуторачасового музыкального винегрета угодили на весьма высокие позиции регулярных британских чартов. Пластинка приобрела немало поклонников как среди любителей прогрессивного рока, так и среди почитателей романа Уэллса; она была переведена на несколько европейских языков и успешно выдержала пару переизданий.

С 1988-го по 1990-й транслировался телевизионный сериал War of the Worlds, являющийся логическим развитием полнометражной картины Хаскина. Следуя на этот раз канонам зомби-хоррора, создатели придумали следующий сюжетный ход – якобы в 1953 году пришельцы вовсе не вымерли, но погрузились в своеобразный летаргический сон. В таком виде их и хранило находчивое американское правительство. Понятное дело, в итоге инопланетные захватчики вырвались на свободу и принялись чинить беспорядки с новой силой. Правда, на этот раз они не сжигали города тепловыми лучами боевых треножников, а хитроумно использовали человеческие тела.

В 1996 году Тим Бартон завершил работу над фильмом «Марс Атакует!» (Mars Attacks!), а Роланд Эммерих – над картиной «День Независимости» (Independence Day). Оба кинопроизведения по-своему трактовали историю вторжения инопланетных захватчиков на Землю. В ура-патриотическом фильме Эммериха планету от космической интервенции спасли героические действия американцев. В пародийной картине Бартона, визуальный ряд которой был заимствован из одноименных карточек, напротив, люди оказались бессильны, и лишь счастливая случайность помешала инопланетным негодяям воцариться на Голубой планете.

2005 год принес аж три экранизации романа Уэллса. Понятно, что наиболее значимой среди них была картина Стивена Спилберга. Многомиллионный голливудский блокбастер основывался не только на романе английского фантаста, но и на достопамятном сценарии Орсона Уэллса. Кроме того, в нем использовались находки Линдона и Хаскина, авторов первой экранизации. Местом действия картины стали современные Соединенные Штаты. Вопреки, впрочем, каноническому уэллсовскому прибытию, выдержавшему испытание многочисленными экранизациями, инопланетяне прибывают на Землю не на космических кораблях, а загадочным образом заносятся молниями. В хаосе войны главный герой картины Рэй Феррье (его роль удивительно удачно исполнил Том Круз) вынужден сражаться за свою жизнь и жизнь своих детей. Сражается, впрочем, Рэй, вопреки сюжету, не с инопланетянами, а с другими людьми – Спилберг строго следует заветам Герберта Уэллса и с потрясающей точностью воссоздает картину всеобщего сумасшествия, охватившего осаждаемый инопланетными интервентами мир.

В том же 2005-м на суд зрителей были представлены картины H.G. Wells' War of the Worlds режиссера Дэвид Майкл Лэтта, ранее нередко выступавшего в роли продюсера низкобюджетных хорроров, и The War of the Worlds Тимоти

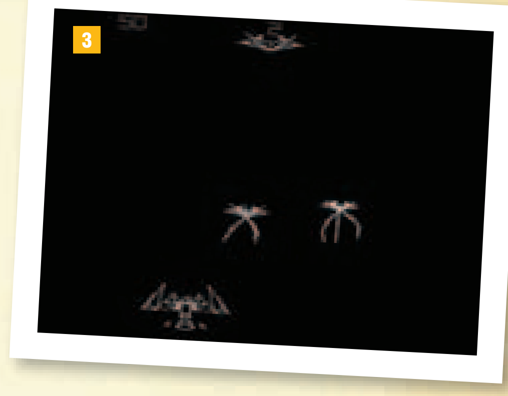
1 Британцы, как известно, люди не злопамятные. В 1998 году скульптор Майкл Кондрон воздвиг в Уокинге, близ которого, по мнению Уэллса, и приземлился первый космический корабль захватчиков, двадцатипятифутовый памятник марсианскому треножнику. Согласитесь, внушает!

2 Так, если верить создателям первой экранизации романа Уэллса, выглядел в далеком 1953 году Марс.

2 Вот этот милый пупсик с разноцветной мордочкой – и есть безжалостный кровососущий марсианин.

1


2


3


Хайнса, основателя киностудии Pendragon Pictures. Первая лента ничем особенным не выделялась и представляла собой очередную вариацию на тему современного инопланетного вторжения. Вторая же резко отличается от прочих киноверсий романа – картина Хайнса является пока что единственной попыткой точного воссоздания на киноэкране «Войны миров». Место и время действия, ход событий, настроение – все это полностью соответствует тексту книги.
Однако от трехчасовой картины с бюджетом в 200 тысяч долларов крайне сложно ждать каких-либо кинематографических изысков. Все-таки это не камерный арт-хаус, а крупное полотно «со взрывами, разрушениями и гигантскими шагающими механизмами». В результате внешне фильм выглядит ещё слабее, чем экранизация 53-го года, а чудовищная игра полупрофессиональных актеров поставила окончательный крест на перспективах этой весьма занятной, по сути, картины. В итоге The War of the Worlds Хайнса вышла сразу на DVD (в широкоэкранный прокат не поступала) и подверглась жесткой критике со стороны киноведов и поклонников романа.

Увидел марсианина – убей марсианина

Как ни странно, «Война миров», оказав огромное влияние на научно-фантастическую литературу и кинематограф, души игроделов взбудоражить так и не смогла. Хотя старт кампании по покорению геймерских сердец состоялся довольно давно: первая игра по мотивам произведения Уэллса увидела свет аж в 1982 году. Векторная аркадная игра War of the Worlds, выпущенная американской компанией Cinematronics (той самой, которая спустя год поразила весь мир очаровательной аркадной игрой Dragon's Lair), так и не получила широкого распространения. Так и не попав после провала на ежегодном конкурсе AMOA (Amusement & Music Operators Association) в массовое производство, игра бесславно почила на свалке истории. Тем не менее, с десяток аркадных автоматов с War of the Worlds расползлись по бескрайним территориям Соединенных Штатов, благодаря чему мы и знаем, как же представляли себе войну с марсианскими нелюдями ребята из Cinematronics. Понятно, что в силу технических ограничений особой кровопролитностью эта война не отличалась: сидя за штурвалом векторной установки, игрок расстреливал столь же векторные марсианские треножники. Управление полностью соответствовало канонизированной еще в легендарных Space Invaders схеме (векторным клоном которых War of the Worlds, по сути, и являлась) – перемещаться орудие могло исключительно влево и вправо. Существовала игра в двух вариантах – черно-белом и цветном, причем, если верить очевидцам, невыносимо лагала в обеих версиях.
Прекращаю воровать хлеб у коллег из «Ретро» и вновь толкаю вас, прекрасные читатели, в бурные воды реки времени. Вынырнуть нам предстоит в 1998 году, аккурат к столетнему юбилею романа «Война миров». Симпатичная британская компания Rage Software преподнесла поклонниками царский подарок – полноценную игру Jeff Wayne's The War of the Worlds по сюжету книги Уэллса. Думаю, наблюдательный читатель уже заметил в названии игры имя Джеффа Уэйна и вспомнил о выпущенной им в 78-ом пластинке. Все правильно – визуальное решение Jeff Wayne's The War of the Worlds (в частности, внешний вид марсианских треножников) было заимствовано из буклета, сопровождавшего Jeff Wayne's Musical Version of The War of the Worlds. Кроме того, в игре звучало немало композиций с оригинальной пластинки. Jeff Wayne's The War of the Worlds представляла собой стратегию в режиме реального времени, совершенно, между прочим, не похожую на C&C-клоны, в которых утопал в те годы рынок. Игроку, взявшему в руки бразды управления марсианскими захватчиками или людскими силами, предлагалось поучаствовать в схватке за Великобританию. В Jeff Wayne's The War of the Worlds отсутствуют миссии – в распоряжении Верховного Главнокомандующего есть разделенная на секторы карта Великобритании. В начале игры во всех секторах, за исключением кусочка Шотландии, господствуют люди, однако каждый день все новые и новые инопланетные корабли валятся на Туманный Альбион. В любой момент игрок волен строить в каждом секторе то, что кажется ему наиболее подходящим для данного конкретного места. Бои происходят только тогда, когда одна из сторон вторгается в сектор, занятый противником. Существует несколько видов ресурсов, причем для каждой из сторон они уникальные. Крестьян-харвестеров в Jeff Wayne's The War of the Worlds нет и в помине – в каждом из секторов игрок должен налаживать промышленную ресурсодобычу, ориентируясь на информацию о потенциале области. Юниты и постройки у каждого из соперников уникальны – марсиане располагают навороченными механизмами, боевая сила которых крайне велика. Людская техника же превосходит марсианскую в маневренности и скорости создания. В игре прекрасно соблюден тактико-стратегический баланс – победа или поражение в одном секторе почти не влияет на общий ход войны. Собрав разбросанную по Великобритании технику и отправив ее в какую-либо точку карты, игрок, скорее всего, штурмуемый сектор возьмет, однако остальные области, оставшиеся без защиты, окажутся на грани гибели. А с учетом того, что времени на перемещение юнитов между секторами уходит много, подобный навал, нередко оказывавшийся залогом победы в других стратегиях, – прямой путь к поражению…
Jeff Wayne's The War of the Worlds была не просто интересной, но еще и весьма качественной игрой. Глаз игрока радовали полностью трехмерные элементы ландшафта и трехмерные модели юнитов (что в 1998 году было явлением довольно редким). Слух игрока услаждало чудесное звуковое и музыкальное оформление (Джефф Уэйн написал специально для этого проекта несколько новых композиций). В общем, это был потенциальный хит, который, к сожалению, реальным хитом так и не стал. Причин тому было немало, среди них и проблемы со скоростью игры (версия игры для PC была весьма требовательной к ресурсам), и отсутствие вменяемого мультиплеера, и иные игровые и внеигровые трудности. Очень жаль. Все. Более полноценных игр по роману Уэллса не наблюдалось. На официальном сайте фильма War of the Worlds Спилберга некоторое время была доступна бесплатная флэш-игра War of the Worlds Survival Game, главной задачей в которой был поиск еды, воды и медикаментов в разрушенном инопланетными захватчиками мире и спасение других выживших людей, однако сейчас она недоступна. К тому же, на сайте, посвященном Jeff Wayne's Musical Version of The War of the Worlds, утверждается, что Уэйн ведет переговоры с некоей крупной компанией о создании целой кроссплатформенной игровой трилогии по «Войне миров», но, судя по всему, шансов воплотиться в жизнь у этого проекта не много. Но мы-то, понятное дело, будем ждать и надеяться. СИ

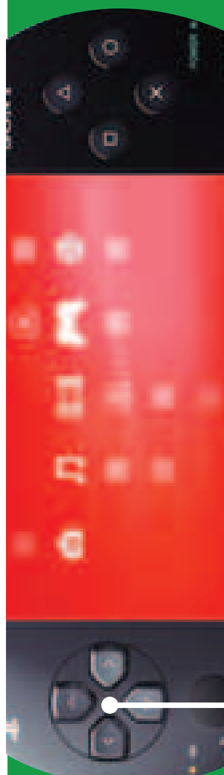
1 Рука инопланетного захватчика пятьдесят два года спустя. Несмотря на значительное повышение боевой мощи и бюджета, финал у марсианского блицкрига был в точности такой же.

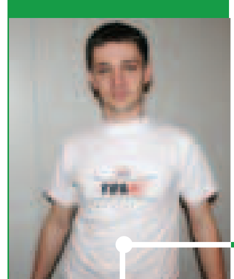
2 Нет, это не отрастивший уши Горлум. Это инопланетный захватчик, модификация 2005 года.

3 Векторная схватка с инопланетными фашистами. Оказывается, остановить нашествие можно с помощью обычного аркадного автомата.

FIFA 07

«СТРАНА ИГР» СОВМЕСТНО С ИЗДАТЕЛЬСТВОМ ELECTRONIC ARTS ПРОВОДИТ КОНКУРС ПО ФУТБОЛЬНОМУ СИМУЛЯТОРУ FIFA 07. СРЕДИ УЧАСТНИКОВ, ПРАВИЛЬНО ОТВЕТИВШИХ НА НАШИ ВОПРОСЫ, БУДЕТ РАЗЫГРАНО ОДИННАДЦАТЬ ПРИЗОВ. САМОМУ ВЕЗУЧЕМУ ДОСТАНЕТСЯ ПОРТАТИВНАЯ ПРИСТАВКА PSP, А ОСТАЛЬНЫМ – ОДИН ИЗ ДЕСЯТИ НАБОРОВ, СОСТОЯЩИХ ИЗ ИГРЫ FIFA 07, ФУТБОЛКИ С ЕЕ СИМВОЛИКОЙ И CD-КЕЙСА В ФОРМЕ МЯЧА. ДЛЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ НЕОБХОДИМО ОТОСЛАТЬ ОТВЕТЫ НА НАШИ КАВЕРЗНЫЕ ВОПРОСЫ НА АДРЕС FIFA07CONTEST@GAMELAND.RU ДО 1 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА.









КАКОЙ ВИД СПОРТА КОММЕНТИРУЕТ УЧАСТВОВАВШИЙ В СОЗДАНИИ FIFA 07 ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ?

А) ФУТБОЛ
Б) ХОККЕЙ
В) БАСКЕТБОЛ
Г) ФИГУРНОЕ КАТАНИЕ

КАКАЯ ЕВРОПЕЙСКАЯ СБОРНАЯ ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ НЕ ПРЕДСТАВЛЕНА В FIFA 07?

А) СБОРНАЯ ВЕНГРИИ
Б) СБОРНАЯ ГРЕЦИИ
В) СБОРНАЯ ГОЛЛАНДИИ
Г) СБОРНАЯ СЕРБИИ

КАКОЙ ИГРОК НЕ ПРЕДСТАВЛЕН В FIFA 07 НИ В ОДНОЙ КОМАНДЕ?

А) МАРКО МАТЕРАЦЦИ
Б) ПЕЛЕ
В) ДИДЬЕ ДРОГБА
Г) РУДИ ФЕЛЛЕР

КАКОЙ СТАДИОН ВПЕРВЫЕ ПОЯВИЛСЯ В FIFA 07?

А) JOSE ALVALADE
Б) DRAGAO
В) ATATURK
Г) VELTINS ARENA



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ХЕНТАЙ-2

И можете даже не просить нас «прикрыть эту вашу рубрику о японской порнухе». Ни в коем случае. Второй материал о хентае (первый был опубликован в доисторические времена в 144 номере «Страны Игр»), по традиции, создан, чтобы обучить, просветить и наставить на путь истинный. Бросив беглый взгляд на эти страницы, возможно, кто-то яростно воскликнет: «Опять японская порнография!». Не в этом дело. Важно, что, прочитав наши три страницы, вы, возможно, приблизитесь к пониманию этих странных японцев и поймете, откуда у них в головах берется вся эта пошлость и мерзость.

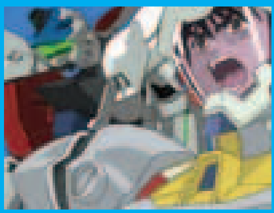
Дело ведь вот в чем. Японцы, при всей их сдержанности и вежливости, одна из самых раскованных наций в мире. Европейские государства пришли к официальному признанию однополой любви только в конце прошлого века, а японцы никогда, в общем, и не забывали, какие именно отношения связывали пожилых самураев и их учеников. Большинство жанров сегодняшнего хентая японцы придумали лет этак двести тому назад, свыклись с ними и сегодня не воспринимают их как нечто запретное. Показная вежливость и острое напускное чувство приличия заставляют их прилюдно говорить «нельзя», а в одиночестве тихо добавлять: «но если очень хочется, то можно». На Акихабаре полно магазинов, где несколько первых этажей отдано совершенно безобидному аниме, фигуркам и манге, а выше начинаются порнография, хентай и эротическая манга. Причем всюду царит одинаково дружелюбная и деловая атмосфера, и покупатели скорее с удивлением проводят взглядом фаната «Гандама», покупающего двухметровую фигуру любимого робота, чем иностранца, который с любопытством разглядывает мангу, где в подробностях изображена оргия, устроенная двумя десятками школьниц во время последнего звонка. Мужчинам нравится смотреть на красивых девушек – этот простой факт заменяет в японском сознании любовь-морковь, которой с детства кормят остальной мир. Вообще, мораль для японца – понятие двойственное. Для них словно бы существуют две морали: внешняя и внутренняя. Внешняя – та, которая официально принята в обществе, которая до сих пор считает поцелуй в метро пощечиной общественному вкусу. Внутренняя мораль это та, которую человек принимает наедине с собой.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

Атака опенингов из аниме октябрьского телесезона! На DVD к этому номеру журнала вы найдете свежий, пятый опенинг аниме Bleach; опенинг мальчишеского сериала Busou Renkin («Боевой Алхимик»), снятого по новой манге Нобухиро Вацки, создателя Rurouni Kenshin («Самурая Икс»); опенинг приключенческого сериала D.Gray-man; опенинг психологического детектива Death Note, одного из лучших сериалов сезона; опенинг телесериала Ginga Tesudo Monogatari ~Eien he no Bunkiten~ («Галактические железные дороги: Перекресток на пути в вечность»), снятого по работам легендарного дизайнера Лейдзи Мацумото; опенинг гаремного сериала Sumomomo Momomo, одного из самых смешных в этом сезоне; опенинг меха-сериала Super Robot Taisen OG ~Divine Wars~, вдохновленного играми Super Robot Taisen (они же Super Robot Wars).





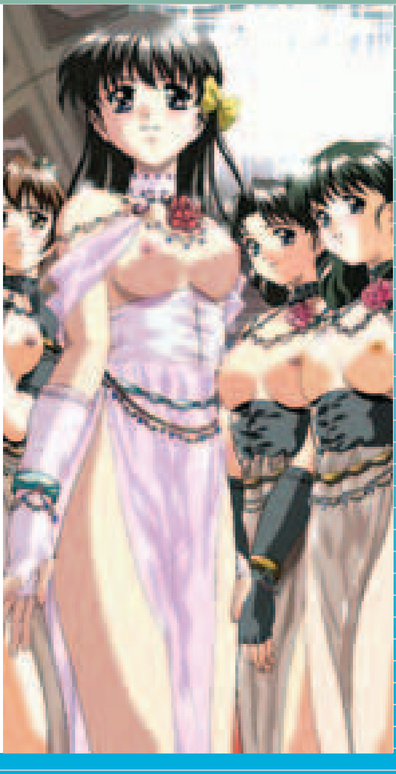






Эта «внутренняя», подлинная японская мораль считает секс совершенно естественной частью отношений между мужчиной и женщиной, которую незачем замалчивать, но и выставлять на всеобщее обозрение тоже, в общем, ни к чему. То Heart, Comic Party, Shingetsutan Tsukihime, Fate/stay night и изданные у нас «Жаркое лето» и «Беспокойные сердца» – примеры анимационных фильмов в самых разных жанрах. Их объединяет одно: все они были созданы на основе хентайных интерактивных новелл. В октябрьском сезоне за примерами далеко ходить не надо. Новый телесериал Kanon, трогательный и очень милый, тоже создан на основе эротической компьютерной игры. Их без всякого стеснения показывают по центральным каналам страны. А теперь представьте, что было бы, если бы какой-нибудь хитрый американец посмел снять детский мультфильм на основе порнографического или эротического материала. На несчастного набросились бы десятки правозащитных организаций, а яростные адвокаты, защитники морали и справедливости, затаскали бы нашего героя по судам. В Японии же аниме с сомнительным прошлым – совершенно нормальное явление, на которое никто давно не обращает внимания. Наоборот, кандидаты на пост премьер-министра наперебой признаются в любви к аниме и манге, надеясь привлечь на свою сторону отаку.

Стоит ли удивляться, что в рамках хентая японцы придумали столько поджанров, что сам черт ногу сломит? Даже порнографию со щупальцами эти странные люди изобрели в начале девятнадцатого века, и сегодняшние вариации мы не будем даже пытаться перечислять: все равно завтра изобретут что-то новое. Любопытно, что сами японцы вообще не пользуются термином «хентай» (и словом «манга», кстати, тоже довольно редко. Комиксы они так и называют «комиксы»). Для них слово «хентай» и сегодня означает то же, что означало сто лет назад: в первую очередь, озабоченного человека. Пример правильного употребления: «Хентаем ты был, хентаем и остался!» – может крикнуть девушка вслед неугодному парню. Мультипликацию для взрослых японцы чаще называют термином «ecchi» (произносится как «этти» или, скорее, «эччи»). Сегодняшняя индустрия хентая в Японии – это налаженная машина, которая выдает развлечения на все вкусы в предельно сжатые сроки. Производство мультипликации сомнительного характера поставлено на поток (как аниматоры, которым приходится изо дня в день



ShortNews Turbo EX Edition

Не так давно в рамках рубрики «Аркада» мы рассказывали об игровом автомате Idolmaster от Bandai Namco. Резюме: игрок становится продюсером поп-группы из нескольких молоденьких девочек-припевочек и ведет команду из неизвестности в звёзды первой величины, которые зажигают на главной сцене страны, в Tokyo Dome. Игровой автомат настолько популярен, что на студии Sunrise уже снимается аниме по мотивам, Idolmaster Xenoglossia. Представьте себе наше удивление, когда на первой странице вместо поющих девочек мы увидели… роботов? Да, именно так. Меха-дизайны для Idolmaster Xenoglossia создал Дзюньити Акуцу, работавший над My Otome, другим популярным сериалом про девчонок и мехов. Idolmaster Xenoglossia выходит на экраны ближе к следующему году.



Возможно, вы помните анонимную авторскую колонку про анонимные японские файлообменные сети, с помощью которых наши азиатские друзья передают друг другу незаконные записи аниме и копии видеоигр. Создатель Winny Исаму Канеко арестован, но дело его живет. По оценкам японской полиции, только в Стране восходящего солнца файлообменными сетями пользуется 400-500 тысяч человек в день. Три года назад наибольшее количество трафика, проходящего через узлы Winny, составляли хентайные картинки и нелегальные копии видеоигр, сегодня же ситуация несколько изменилась. На первом месте – аниме, на втором – пресловутые «веселые» картинки, на третьем музыка. Наибольшей и вполне объяснимой популярностью пользуются сериалы, которые идут по телевидению очень поздно, после полуночи. Около трех процентов от общего количества файлов заражены вирусами.

Сколько «Евангелиона» вы сможете вынести? Вслед за анонсом полнометражных переделок Gainax по горячим следам готовит ещё одну игру, «отдаленно намекающую» на события оригинального сериала. Secret of Evangelion для PlayStation 2 выходит в Японии 21 декабря. В игре пересказана концовка

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два диска «Школьных войн», диск «Эльфийской песни» и хентай «Уроцукидодзи: Возрождение сверхдемона» в придачу. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 декабря. Внимание! Наш сегодняшний приз – не для детей.

ВОПРОС:
СЛОВО «ХЕНТАЙ», ЗАПИСАННОЕ ДРУГОЙ ПАРОЙ ИЕРОГЛИФОВ, ОЗНАЧАЕТ:

1. «МАЛЕНЬКАЯ УТОЧКА».
2. «СЧАСТЬЕ И БОГАТСТВО».
3. «ЗВЕНО САМОЛЕТОВ».

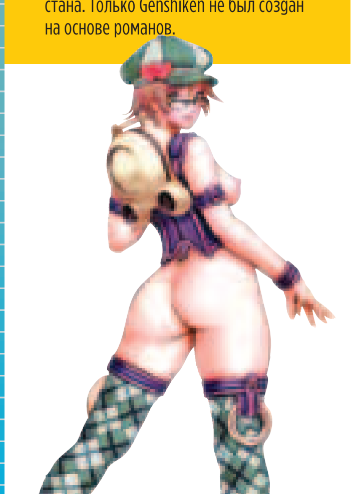


Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

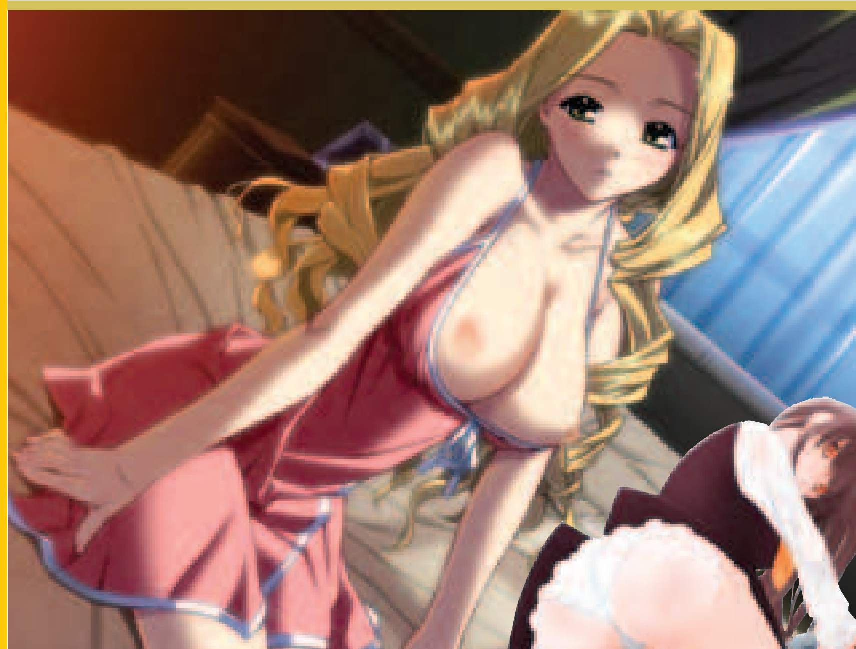
DVD с аниме «Повелитель призраков» получает Динар Газимзянов из Татарстана. Только Genshiken не был создан на основе романов.

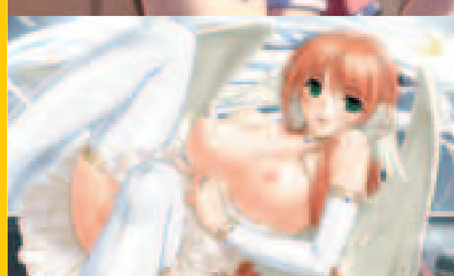




СЛОВО МУЖЧИНАМ!

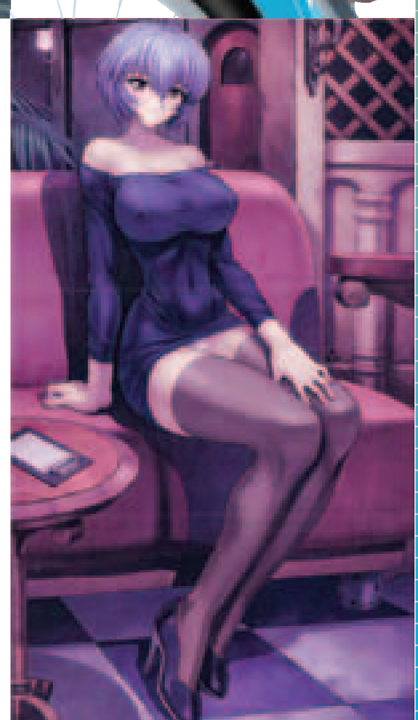
Совершенно особую популярность в мире завоевал так называемый «яой», истории о трепетной мужской дружбе. Если в каком-то сериале есть несколько красивых мужчин, можно не сомневаться, что оголтелые фанаты уже нарисовали с десяток так называемых «додзинси» (любительских комиксов) о личной жизни героев. Даже если персонажи никогда не давали повода заподозрить их в нетрадиционных взаимоотношениях, это никого не остановит. Яой часто называют «хентаем для девушек». В самом деле, раз уж мужчины позволяют себе рисовать самые фантастические фетиши, которые только можно придумать, то почему бы девушкам не помечтать о красивых и влюбленных мужчинах?







рисовать женские груди, не сходят с ума, нам еще не удалось выяснить), и редкий сериал выделяется из мутного потока однообразной пошлости. Из последних наработок наибольшей популярности как в Японии, так и за ее пределами достигло аниме Bible Black – история о том, как ученик старшей школы нашел руководство по черной магии, и что в итоге произошло с его одноклассницами. Любители классики и просто энтузиасты своего дела могут обратить внимание на Cool Devices – цикл из лиричных и не связанных между собой историй, сериал десятилетней выдержки, который сделан настолько мастерски, что и сегодня выглядит лучше, чем многие другие подобные аниме.
Пока свободная Америка в очередной раз на высшем уровне решает вопрос «может ли порнография считаться искусством?», японцы смотрят на весь остальной мир с улыбкой людей, которые любят кошек, потому что знают, как их готовить. Мы пробовали раз и навсегда закрыть эту тему, но ничего не вышло. Пока есть аниме, будет хентай. Пока есть хентай, будет аниме. Рисованная порнография не делает японцев ни лучше, ни хуже. Она просто есть, и, посмотрим правде в глаза, это неотъемлемая часть их культуры.



Super ShortNews Turbo EX Edition

сериала (сколько можно??), а к главным героям приблудятся специальный агент NERV Кёя Кендзаки и девушка-исследователь Хитоми Кага, якобы принимавшая участие в создании самих Евангелионов. Картинки из игры выглядят ужасно, но у Gainax есть еще один, последний шанс оправдаться перед фанатами и выйти сухими из воды. К выпуску новых полнометражных фильмов нам нужна, нет, необходима игра по «Евангелиону» для PlayStation 3.







Хаяо Миядзаки, легендарный режиссер и этакий хитрец, даром что сто раз обещал уйти на пенсию, а снова снимает аниме на своей любимой студии Ghibli. Работа идет в обстановке строжайшей секретности, и публике неизвестно ни название будущей полнометражки, ни какие-либо подробности сюжета. Миядзаки предполагает, что производство картины займет 20 месяцев, а премьера состоится в 2008 году. Подробности – на страницах нашей рубрики по мере поступления.

Мини-обзоры

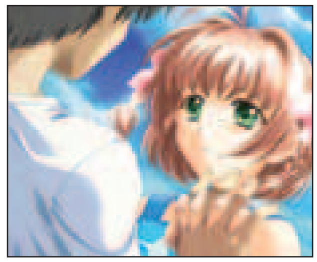
БЕСПОКОЙНЫЕ СЕРДЦА. ТОМ 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТЕЦУЯ ВАТАНАБЕ, 2003 РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



В списке двухсот лучших аниме, составленном на сайте AnimeNfo.com, «Беспокойные сердца» (японское название – Kimi ga Nozomu Eien) стабильно занимают вторую строчку, сразу после четырехсерийной OVA «Самурай Икс» (Rurouni Kenshin) и перед «Цельнометаллическим алхимиком». Это сериал, созданный по мотивам японской интерактивной новеллы, который значительно превзошел игру-прародительницу. «Беспокойные сердца» – одно из лучших драматических аниме – с ходу ставит крест на романтических розовых соплях и показывает зрителю жестокие и глупые, но живые человеческие чувства. Именно благодаря этой честности сериал и снискал огромную популярность в кругу знатоков-энтузиастов. Российское издание «Беспокойных сердец» выпускает компания XL Media на трех DVD (на первом четыре эпизода, на втором и третьем по пять). Диски можно приобрести, например, в магазинах сети «Союз».



VOLTRON: DEFENDER OF THE UNIVERSE. COLLECTION ONE

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОСИ САСАГАВА, КАЦУХИКО ТАГУТИ, КАДЗУСИ НОМУРА, КАДЗУЮКИ ОКАСЕКО, 1981 РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



«Волтрон: Защитник Вселенной» – один из тех сериалов, на которых выросло старшее поколение аниме-энтузиастов, как наших, так и зарубежных. Благодаря «Волтрону», «Макрону» и «Трансформерам» многие из нас открыли для себя чудесный мир японской анимации и полюбили гигантских роботов-трансформеров больше, чем Алешу Поповича и Добрыню Никитича. «Волтрон» – героическая история пяти пилотов и их львов-роботов, которые объединяются в единого огромного воина и, как сказано в заголовке, защищают Вселенную. Через двадцать пять лет после создания сериала американский издатель Media Blasters выпускает «Волтрона» на DVD. В первой коробке, озаглавленной Collection One, находится сразу три диска, на которых записано пятнадцать памятных серий. Кстати, на самом деле «Волтрон» (как и «Роботех») это два совсем разных сериала («Царь Ста Зверей Голайон» и «Механизированный батальон Дайраггер XV»), объединенные в один американскими монтажерами.



KANON. DVD 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАЦУЯ ИСИХАРА, 2006 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Для японской интерактивной новеллы экранизация сама по себе признак большого успеха. Две экранизации – это уже больше, чем успех, это феномен. Игра Kanon, созданная еще в прошлом тысячелетии, до сих пор не может оставить японцев равнодушными. Первый раз Kanon вышел на телеэкраны в 2002 году в виде пресненького 13-серийного аниме. «Kanon заслуживает большего», - решил кто-то важный, и в этом, октябрьском сезоне ирстория начинается заново. Краткое содержание: главный герой, Юити Айзава, после семилетнего отсутствия возвращается в тихий, заснеженный японский городок и где сознательно, а где случайно возобновляет старые романтические отношения. Над сериалом работает команда аниматоров The Melancholy of Haruhi Suzumiya, и свежий Kanon уже заслужил славу самого красивого романтического аниме в новом сезоне. DVD-издание выходит в продажу первого января. «Первый фильм года»!



Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Призовую подписку получает Johnny I из Тамбова за нелицеприятную, но зато откровенную и заслуженную (ли?) критику в адрес «СИ».

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать нам про эмуляторы и ROM'ы. Нет, мы не будем выкладывать их на диск. Да, это незаконно. Нет, мы не можем помочь вам с настройкой эмулятора XXX. Да, эмулятор игровых автоматов MAME занимает 20 гигабайт. Нет, мы не знаем, где его достать. Да, когда черти в аду будут жарить пиратов на сковородке, мы будем стоять в стороне, показывать пальцами и смеяться.

ПИСЬМО НОМЕРА

Johnny I,
gamefaqs7@mail.ru

Алло, Страна! Куда направлены стопы твои?! Неужели нет больше журнала про игры, а есть только издание про жизнь самой редакции? Мне наплевать, какое носит белье и где ест Врен! Мне все равно, какие он посещал рестораны в Японии! Вы любите себя, это заметно, но давайте не будем делать об этом журнал! Давайте оставим прежнюю «СИ»!
Товарищей, которые пишут письма в духе «О!! Я видал того-то и того-то из редакции вживую! Ура! Теперь и умереть не жалко!» надо изолировать от общества. Критику надо публиковать, или интересные материалы про игровые проекты, а не расписывать, у кого какие собаки на DS водятся и отводить все больше и больше страниц на ахинею про «себя, любимых».
Вы превращаетесь в издание себялюбивой редакции, откровенно плюющей в читателей, чей возраст больше 15 лет. Дегенераты, балдеющие до душевного удовлетворения от созерцания «в прямом эфире» Купера или Врена, так и продолжат составлять читательскую аудиторию, а здравомыслящий человек, платящий деньги в надежде получить интересное чтиво о разного рода игровых проектах, найдет себе что-нибудь другое. Знаю-знаю, я получу ответ, а скорее не получу, что, дескать, ты сам дурак, если тебе не нравится. Да и письма с критическими нотками вы печатаете такие, что смех разбирает! Не заметили? Они все заканчиваются: «Вы все равно самые лучшие!».
Пора спуститься с небес. Люди потихоньку отказываются от вас. Печально видеть, что происходит с таким журналом. Было время Поморцева, Перестукина, Щербакова. Тогда каждые две недели нам несли новую порцию юмора и содержательной информации в одном флаконе. А сейчас время Говоруна и Разумкина. А еще Трифонова. И статьи превратились в подобие докладов или диссертаций. Когда есть много-много букв и из них составлены много-много слов, а по мере прочтения текста появляется только одна мысль: «Когда этот «профессор» наконец перестанет распинаться про чёрт знает что или про самого себя, про свой опыт и так далее, и скажет что-нибудь дельное про предмет обсуждения?»
Ну, что ж. Ваше дело, конечно. В этом письме я не стану писать, что вы самые лучшие, потому что это не так. Были. А будете продолжать



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ПОСТЕР ПОСТЕРУ РОЗНЬ

Доброго вам, «Страна»!
Пишу вам на тетрадном листке. Много ещё народу пишет вам на нём? А что поделать за неимением ПК? (*Всегда можно пойти в интернет-кафе и написать электронное письмо, которое дойдёт мгновенно – Прим. ред.*) Чего пишу? По поводу постеров. Вот вы спрашиваете, нужны (важны) ли читателям бонусы к журналу? Не знаю кому как, а мне бонусы очень нужны и важны. К примеру: журнал. Прочитал один раз и положил на полку. Всё равно через две недели будет следующий.
То ли дело постер. Повесил его на стену, красиво. Любуешься на него каждый день, вспоминаешь, как проходил игру, которая на нём изображена. Так что для меня постер очень важен. Так чего я хочу? У меня есть PS2. Я консольщик уже девять лет. Ваши постеры в последних номерах меня обижают. На них и с одной, и с другой стороны красуются компьютерные игры. (Господа PC-геймеры, ничего личного. Преклоняюсь перед вашими FPS. Это круто.) Ладно бы игры были хорошие (Prey, Half-Life 2: Episode 1 и другие), а то всё с оценками в 6 и 6,5 баллов. Почему игра номера Kingdom Hearts 2, а на постере её нет? Мечтал о постере с FlatOut 2 (хорош, собака). И где? Какой-то там Rise and Fall: что-то там. Мало того, что в журнале владельцу PS2 читать особо нечего (что, в общем, не ваша вина, просто летом было затишье), так ещё и постерами обделили. Чихать я хотел на Titan Quest и ему подобных. (Опять, ничего личного к ПК. Наверняка писишники слышать не хотят про Xenosaga и God of War 2. Кстати, спасибо за материал о нём.) Я их не видел, в них не играл и вряд ли увижу и, тем более, поиграю.
Предлагаю одну сторону постера отдать под PC-игры, другую под консольные, или хотя бы мультиплатформенные. Так никому не будет обидно. Консольщик повесит одной стороной, писишник – другой. А ещё лучше вернуть второй постер. И сделать с ним то же самое: PC с одной стороны, консоли с другой. Так можно будет вешать оба сразу. А если один постер под PC, а другой под консоли, то только один. И наклейку вторую давайте. Раскусили: я их не наклеиваю, а складываю в стопочку.
Ещё у меня есть несколько вопросов:
1. Где в Москве можно купить SCART-разъём для PS2?
2. Вы знали, что в Shadow of the Colossus можно полетать на орле?
3. Откуда Wren взял скриншоты для PoP3 в своем обзоре в номере 24 (201)? В игре такого нет. И одёжка на Принце из второй части.
4. Что случилось с конторой Technos Japan Corp., выдававшей отличные

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Я слышал, что Call of Duty 3 не выйдет на PC. А выйдет ли на PC новая игра из серии Call of Duty вообще?

Да, вы правы. На сегодняшний день Call of Duty 3 остается консольным эксклюзивом, и ни одной новой компьютерной игры в сериале не анонсировано. Но если вспомнить, что движок Call of Duty 3 мало чем отличается от движка Call of Duty 2, то можно предположить, что третья часть рано или поздно будет портирована на PC. По крайней мере, мы так думаем.

Можно ли как-то приобрести старые номера вашего журнала?

К сожалению, никак. На дисках к «Стране Игр» выкладываются старые номера в электронном виде. Есть архив и на нашем сайте – http://www.gameland.ru. А вот бумажные номера приобрести в редакции невозможно. Мы их не храним.

А можно ли заказать PS3 в Америке через Интернет, по цене в $600? Выгодно!

Теоретически – да, выгодно. На практике, пересылка через половину земного шара влетит в копеечку. И, наконец, самое неприятное: что вы будете делать, если полученная из США консоль окажется повреждённой при пересылке или просто откажется включаться через пару дней работы? Предъявлять претензии будет некому. В общем, мы всё-таки за покупки на родной земле.

МОДНЫЙ ТРЕНД ОСЕНИ: КРИТИКА В АДРЕС «СТРАНЫ ИГР». ДАВНЕНЬКО ОНА НЕ ПОЯВЛЯЛАСЬ НА НАШИХ НЕРЕЗИНОВЫХ СТРАНИЦАХ, НО НЕ ПОТОМУ, ЧТО МЫ ВСЕ ИЗ СЕБЯ ХАНЖИ И ЛИЦЕМЕРЫ, КОТОРЫЕ «ПРИДЕРЖИВАЮТ» НЕУДОБНЫЕ ПИСЬМА. КАКИЕ ВЫ ПИШИТЕ, ТАКИЕ МЫ И ПЕЧАТАЕМ. СЕГОДНЯ К НАМ ПРИШЛО ТАКОЕ ПРИЯТНОЕ, ВЗВЕШЕННОЕ И ЗЛОБОДНЕВНОЕ ПИСЬМО, ЧТО У НАС НЕ ОСТАВАЛОСЬ ДРУГОГО ВЫБОРА, КРОМЕ КАК ПОСТАВИТЬ ЕГО ПРЯМИКОМ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ. ЕСЛИ ВАМ ЕСТЬ ЧТО ДОБАВИТЬ – ПИШИТЕ, МЫ СЛУШАЕМ. ДАВАЙТЕ СДЕЛАЕМ ЖУРНАЛ ЛУЧШЕ.

в данном ключе – заработаете титул «самые худшие», да и по заслугам! Не надо удалять это письмо сразу после ознакомления (это я обращаюсь к редактору, читающему мое письмо). Дайте ознакомиться и другим тоже. Правда жестока, это верно. Но она так необходима людям, блуждающим в темноте, и она поможет раскрыть им глаза на происходящие вокруг ужасы. Особенно рыжему. Мне кажется, он реально не понимает, что его предпочтения в японских ресторанах интересуют гораздо меньше народа, чем порция текста про игры. Хоть про какие. Даже ревью на Rule of Rose я бы прочитал с большим интересом, чем тот идиотизм про собак из Nintendogs на куче страниц.

Хотя... Эх. Думается мне, я все это совершенно зря распинался. И в новом номере будет очередная порция похвалы в разделе «ОС». Да не особо расстроюсь я, если честно. Проблема для вас в том, что с каждым новым номером, таких, как я, становится больше и больше. И проблема для нас состоит в том, что сопливых дегенератов, готовых покупать описание жизни себялюбивой редакции в каждом номере, меньше не становится. И что делать? Где выход? Но, кажется, его пытаются найти ваши читатели, а не вы. Не стыдно?

А нам обидно...

Выхода не видно...

ЗОНТ // *Во-первых, правило работает безоговорочно: стоит только написать, что «в новом номере будет очередная порция похвалы», и ваше письмо мгновенно попадает на страницы «ОС». Во-вторых, я, как человек, который отвечает за «Обратную связь», стараюсь внимательно прислушиваться к читательской критике. Поэтому если вы согласны с автором этого письма, и вам есть что прибавить, – пишите, мы слушаем. Только постарайтесь не оскорблять других и не использовать словечки вроде «дегенераты». Их мы не любим. Наконец, в-третьих, и по существу. Я понимаю эту проблему, но, признаюсь, мне понравился материал про Nintendogs. Мне кажется, что именно в таком ключе стоило рассказывать о «собаках для DS», ведь Nintendogs выходит за рамки игры и превращается в социальный феномен. Но тут, конечно, главное не переборщить. На мой взгляд, настоящая задачка вот в чём: как в рамках одного материала суметь и рассказать об объективных характеристиках игры, и передать личные впечатления, и ввернуть парочку шуток – да сделать всё это интеллигентно, тонко и профессионально, без самодурства и инфантильного экстремизма. Я вам не скажу за всю Одессу, но лично я постоянно работаю над этим.*

ВРЕН // *О своей личной жизни работники «СИ» пишут отнюдь не много и не часто. Несколько строк в «Слове команды» – не так уж и много, согласитесь. А материал о Nintendogs был единственным в своем роде. Полистайте номер – вы убедитесь, что личности авторов в масштабах всего журнала отражены достаточно слабо – и это мы как раз намерены исправить. Немного странно слышать, что во времена Щербакова и Перестукина журнал писал «по делу», а сейчас – нет. «Страна Игр» всегда отличалась от других изданий тем, что не походила на скучный каталог описаний игр или советов по прохождению. Каждая статья Щербакова, Перестукина, Назарова или Глаголева была текстом ярким, передающим эмоции автора и отражающим его внутренний мир. И этот подход в «Стране Игр» сохранится и впредь. Альтернатива ему – как раз те самые скучные «диссертации», о которых вы говорите. Пусть даже текст будет написан целиком «по делу», если он скучен и безличен – ему не место в «Стране Игр».*

Что касается возраста читателей, то мы ориентировались и будем ориентироваться на взрослых людей от 16 до 30 лет, которые искренне любят и ценят игры. Точно таких же геймеров, как и мы сами.

спортивно-боевые игры для NES?

С вопросами всё. Поскольку место на листе осталось, напишу ещё чего-нибудь. «Страна», вставай на борьбу с «пеньками» и «деревянными»! Ворвёмся в магазины! Обучим! Просветим! Вы ещё не знаете, что NFS: Underground 3 не бывает, а есть Most Wanted? Тогда мы идём к вам! И так далее. Правда, в моём письме очень много фраз в скобках? Ну ладно, бывайте. Ваш читатель, Александр Масло (ударение на второй слог!).

Александр Масло,
г. Калуга

ВРЕН// *Мы всегда старались постеры делить между играми для PC и консолей. Проблема в том, что для некоторых классных игр нет качественного арта на постер. По Kindgom Hearts II он появился, но слишком поздно, когда журнал уже ушел в печать.*

Скриншоты Врен взял на специальном диске для прессы. А SCART-разьем – в любом приличном магазине. Например, на Кузнецком мосту.

ЗОНТ// *На четвёртый вопрос отвечает всезнающее дерево Деку, которое в перерывах между съемками в «Зельдах» помогает нам с SMS: «Ох, молодёш-ш-шь... Великое дерево Деку помнит, как Technos обанкротилась ещё десять лет назад, во времена Neo Geo. Позже, в нашем веке, Atlus ещё произвел несколько римейков старых игр от Technos для GBA. С тех пор великое дерево Деку стоит в мире и покое. А теперь не тревожь меня, юноша. Иди и исполни своё предназначение! П-х-х-х...»*

Я ГОРЖУСЬ ЗА МИЯМОТО

Уважаемая редакция журнала «Страна Игр»! Я пишу вам вот по какому поводу. Наболело! Рассказываю по порядку: мне наскучили игры. Три месяца я не заходил в болото штампов и посредственных сиквелов нашей с вами игровой индустрии. Куда мы катимся? Складывается

Для чего на PlayStation 2 USB-порты?

Для подключения внешних устройств, как и на PC. Например, через USB подключается камера EyeToy, специальные консольные USB-мыши и клавиатуры. Некоторые игры поддерживают и обычные, «компьютерные» USB-устройства. Например, Gran Turismo 4 может через USB сохранять скриншоты на любое устройство хранения данных.

Я слышал, что Final Fantasy VII будет переиздана на PS3. Это правда?

Нет, это неправда. Это слух, который пошел после того, как Square Enix показала первую заставку от Final Fantasy VII, перемонтированную под мощности PS3. Однако сами представители компании подтвердили, что этот ролик был лишь пробой пера и компания не работает над новой версией Final Fantasy VII.

Скажите, пожалуйста, почему вы не пишете обзор Final Fantasy XII?

Потому что игра еще не вышла. Она давно появилась в Японии, но нет никакого смысла писать рецензию на RPG, в сюжете которой мы не можем разобраться. В октябре Final Fantasy XII поступила в продажу в США, так что статью мы уже пишем. Но в Европе и России игра появится только в следующем году – и тогда же вы увидите долгожданный обзор.

ощущение, что разработчики не хотят принести счастье нам, геймерам, а просто заработать побольше денег на известных брендах и сериалах (и Square Enix в первом ряду). Единственными лучами света в этом мраке для меня стали так горячо любимый вами Metal Gear Solid 3, Kingdom Hearts (именно первая часть!) и Chain of Memories за неординарную боевую систему (плюс браузерная игра Wizards World, за упоминание о которой на страницах вашего журнала я готов вас расцеловать). Разработчики вроде того же Хидео Кодзимы уже совсем распоясались и подсовывают нам писающих Метал Гиров! Куда мы катимся??? Но... Единственная приставка опровергает мои пессимистические взгляды. Это Nintendo Wii. Спросите, почему? Вот ответ: эта приставка и игры для нее позволяют нам принять непосредственное участие в интерактивных событиях на экране. Мне надоело молотить врагов одними лишь кнопками да «аналогами». Хватит! Red Steel – вот панацея от моих болезней (как сам себе врач говорю). Я так мечтал резать врагов катаной, которую олицетворяет супер-пупер многофункциональный пульт Wii! Это будет улёт. В Rayman можно будет мутузить кроликов кулачками супергероя, вообще, выйдет много игр, в которые нескучно играть. PS3 и Xbox 360 просто улучшают графику, но не предлагают нам ничего нового, только заоблачно поднимая цену. Образумьтесь, Кен Кутараги и Билл Гейтс! Зажрались! Сигеру Миямото, я вами горжусь. Пожалуйста, оставьте своей приставке имя Revolution, ибо оно доказывает, что ваша приставка добавит глоток свежего воздуха в нашу индустрию и проложит дорогу новым разработчикам (эх, имя ведь все равно не сменят. Просто мечты...). В будущем надеюсь на самурайский экшн, симулятор джедая (хороший жанр?) и тому подобное. Вот, в общем, и всё. Мой голос за Nintendo Wii. Спасибо, что выслушали! Долгих вам лет, не зла, не бед. P.S. Кто-нибудь из редакции играет в Wizards World? И если да, то под какими никами?

SeymourFlux,
SeymourFlux@yandex.ru

Зонт // *И добавить нечего. В болоте штампов и сиквелов увяз не один сериал, но давайте отделим мух от котлет. Писающие Метал Гиры – это смелое новаторство, которого ещё нигде не было. Чудом удержавшись от шутки про «свежую струю», я скажу вот что: на самом деле, у традиционных приставок нового поколения тоже немало достоинств. Это и передовая графика, и HDTV-разрешения, и «родная» поддержка сетевой игры, и невиданные вычислительные ресурсы, благодаря которым разработчики могут воплощать в жизнь задумки, о которых раньше можно было только мечтать (например, совместную реалистичную физику). Новым консолям есть, «что предложить» в оправдание своей цены. Основной козырь Wii это, как вы сами сказали, «полный улёт». А если вдруг – только вдруг – окажется, что игры для Wii... скучные? Что тогда делать с консолью? Куда ее засунуть (гусары, молчать!)? Впрочем, заранее всё равно не узнаешь. Вот выйдет Wii, тогда и поговорим.*

TD // *А тем временем обвиняемая вами Square Enix выпускает два практически идеальных продолжения своих именитых сериалов. Да, я про Final Fantasy XII и Valkyrie Profile: Silmeria, которые вряд ли у кого повернется язык назвать неоригинальными или скучными. И даже средненькая Dirge of Cerberus, к слову, принесла счастье многим геймерам.*

ВОПРОС ПОКОЛЕНИЙ

Речь пойдёт о нумерации поколений домашних консолей. В номере 220 на странице 153 сказано, что Dreamcast это третье поколение. Но ведь это явная неточность, которую я лично никак объяснить не смог (даже если считать, начиная с NES). Если я все правильно понял, первые консоли это те, что появились в 70-х и шли с одной-единственной "зашитой" игрой (Atari Pong, скажем). Второе поколение это те, для которых появились картриджи как носитель информации (например, Atari 2600). Затем шел крах американского консольного рынка и пришествие третьего поколения в лице NES и Sega Master System (т.е. 8-битных систем). Четвертое поколение - это SNES и Sega MegaDrive/Genesis (по 16 бит на борту). Пятое поколение представлено Sega Saturn, PS one и Nintendo 64, а шестое - DC, PS2, Xbox, GC. Седьмое - PS3, Xbox 360 и... Вий? Учитывая, что Wii никто всерьез не считает next-gen'ом, правильнее говорить о ней как о new generation (это не я придумал, честное слово, не бейте). Насколько, по вашему мнению, подобная нумерация поколений адекватна и можно ли придерживаться именно ее на страницах журнала?

cicero,
cicero@k66.ru

ВРЕН // *На самом деле, Dreamcast – приставка шестого поколения. Автор заметки ошибся. Классификация, приведенная вами, верна. Только принято второе поколение делить на «раннее второе поколение» (Channel F, Atari 2600, Odyssey2, Intellivision) и «позднее второе поколение» (Atari 5200, ColecoVision, Vectrex, SG-1000)!*

ЗОНТ // *Кстати говоря, надысь сам Сигеру Миямото признал, что Wii это, по сути дела, тот же GameCube, вид*

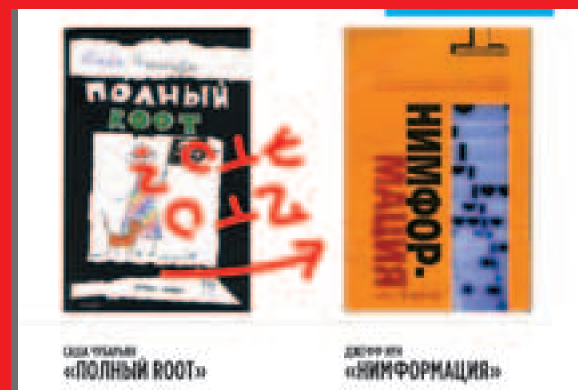
СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», 19(220), СТРАНИЦА 172

Вы живете обычной жизнью и ещё не знаете, что наша реальность раскололась напополам. Разлом дымит прямо поперёк нашей редакции! Сенсация: по ночам, когда усталые журналисты расходятся по домам, наши злые двойники из параллельного измерения переворачивают картинки так, чтобы их могли видеть читатели-антиподы из Зазеркалья!



Кто виноват

Константин «Wren« Говорун

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

SMS

ОТВЕТ **НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 314-7321**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Скажите, чем PC отличается от приставки? Зачем нужна приставка?
Очень, очень хороший вопрос. Дискуссии на эту тему можно вести до скончания времен, но, если вкратце, то суть вот в чем: персональный компьютер создан и оптимизирован не для игр, а для различных приложений. Отсюда берутся такие чисто компьютерные понятия, как «игра тормозит» или «игра не запускается». На приставках все просто. Не нужно ничего устанавливать, обновлять и настраивать. Вставил диск – и работает. Кроме того, на приставках и PC исторически используются принципиально различные контроллеры, компьютерные игры получили распространение в англоговорящем мире, а приставочные в Японии, и, как следствие, возникли две школы создания игр – компьютерная и консольная.

Здравствуйте. У меня телевизор Sony и Sony PSP, прошивка на PSP стоит 2.80. Объясните мне, как PSP подключить к телевизору?
Никак. В PSP не предусмотрена возможность вывода изображения на телевизор, будь он хоть Sony, хоть «Рубин». Существуют адаптеры от сторонних производителей, которые крепятся сверху на PSP, захватывают изображение с экрана и выводят его на телевизор. Стоит такая штучка около 100 долларов США.

Скажите, что нам даст открытие российского офиса Square Enix?
Да чего только не даст! Русскоязычную Final Fantasy, рекламные акции с раритетными призами, мерчандайз (фигурки, календарики, маечки) в магазинах, Final Fantasy VII: Before Crisis на российских мобильных телефонах, «Детей пришествия» на русском языке во всех кинотеатрах страны. Это как минимум. Наконец, мы как журналисты смогли бы с его помощью легко устраивать интервью с известными разработчиками и вовремя получать рабочие версии игр.

Запланирован ли Crysis для Xbox 360?
Нет. На сегодняшний день Crysis является эксклюзивом для PC. Правда, разработчики уже и сами признали, что их мультиплатформенный движок позволяет одной левой, за вечер, портировать игру с PC на консоль. Мы не сомневаемся, что рано или поздно они это обязательно сделают, уж слишком велик соблазн. И потом, все помнят поучительную историю Far Cry.

Как правильно: юнИт или Юнит
В английском языке в слове unit ударение падает на первый слог (Юнит). Мы рекомендует придерживаться такого

SMS-БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

В этом номере мы публикуем рецензии на свежайшие спортивные симуляторы от Electronic Arts. А какой вид виртуального спорта больше нравится именно вам?

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

Хоккей или Футбол





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 23(224).

Битва старого и нового дизайнов завершилась вничью. Оказывается, оба варианта вам нравятся в равной степени.





сбоку. Отчего предлагаю перестать думать о Nintendo лучше, чем она того заслужила, и спокойно списать Wii в шестое поколение.

ВИВАТ, XBOX!

Здравствуй, многоуважаемая «Страна Игр». Я твой давний читатель, и, если мне не изменяет память, впервые приобрел любимый журнал ещё в 2000 году...
Вот в чём дело. Меня вот уже несколько месяцев гложет один вопрос. В июне прошлого года я приобрел Xbox, и нисколечко об этом не жалею. Но вот беда: дуболомы из Microsoft как будто забыли о первенце, и в данный момент вовсю занимаются раскруткой их нового детища, Xbox 360... Лично мне это очень не нравится, так как у оригинального Xbox есть все шансы продержаться на игровом рынке ещё как минимум года два. Причем эти два года Xbox провел бы не на дальней полке и под толстым слоем пыли, а во вполне рабочем состоянии, исполнения свой прямой долг и обязанности. Всемогущая Sony очень грамотно строит свой план по завоеванию консольного рынка, рассчитывая, что многие геймеры не захотят отдавать по $500-600 за PS3. Поэтому Sony, как настоящие герои, идёт в обход. Она собирается продлить жизненный цикл PS2 как можно дольше за счет выходящих на ней игр, в том числе и эксклюзивов вроде второго God of War. Итог столь удачного решения очевиден! Я понимаю, что мое письмо никак не повлияет на мнение Microsoft, но я хочу, чтобы геймеры обратили на эту проблему внимание, и не бездействовали... Виват, Xbox! Меня зовут Алексей Карпенко, и если есть люди, которым не безразлична эта тема, пишите мне на электронный адрес.
P.S. «Страна», ты отличный журнал, так держать!!!

Spartan-117,
spartan_117@mail.ru

ЗОНТ // *Ситуация с первой Xbox, действительно, печальна. Сейчас схлынет волна последних мультиплатформенных проектов, вроде Splinter Cell: Double Agent, и после этого игры для Xbox фактически перестанут выходить. Microsoft концентрирует всё свое внимание на новой приставке, фактически списав первую Xbox в утиль. Мавр выполнил свою миссию, и теперь ему остается только отдать жизнь ради материнской компании (что ты будешь делать, и здесь Metal Gear Solid!). Кен Кутараги, кстати, большой любитель уколоть Microsoft в своих публичных выступлениях, подчеркивая, что Sony всегда поддерживает свои консоли на протяжении десяти лет, а не то что, хи-хи, некоторые.*

ВРЕН // *Sony может себе позволить поддерживать свою консоль, потому что в мире очень много владельцев PlayStation 2, которые еще нескоро купят себе PlayStation 3. А вот выпускать сейчас игры для GameCube и Xbox попросту невыгодно. Хочу только обратить внимание на то, что и на PlayStation 2 действительно хороших игр выйдет немного. God of War 2 – один из последних крупных эксклюзивов. В основном будут выходить средние игры, вроде Yakuza или God Hand.*

cg // *Выбор спутницы жизни – вопрос, как всегда, стратегический. Во-первых, нужно твёрдо решить, хотите вы всё поколение просидеть с одной консолью в обнимку или с несколькими. Во-вторых – сколько вы готовы потратить. И в третьих, один вы любите играть или «вмногером». Давеча на редакционной кухне мы долго судачили за кофием – что же покупать? Сошлись на том, что каждый ждёт какую-то одну (реже две) «свою» игру. Мол, «PlayStation 3 я куплю не раньше, чем выйдет DMC4!» или «Покупка Xbox 360 – дело уже решённое, жду только релиза Gears of War». Полировали глотки, наверное, с час, но сошлись всё равно на том, что и так давно всем известно:*
а) *в стартовой линейке PlayStation 3 действительно стоящих игр нет, а те что есть выглядят пока очень бледно, так что тратить прорву деньжищ в ближайшее время глупо;*
б) *Xbox 360 во многом повторяет предшественницу: в ближайшее время именно на ней стоит играть в мультиплатформенные игры; а вот эксклюзивов, ради которых стоит раскошелиться, предвидится очень немного, и все они, что называется, «на любителя». Впрочем, цена, слава богу, не кусается.*

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

варианта и в русской транскрипции.

Докажите всем, что PlayStation 2 технически хуже чем GameCube
Это спорный вопрос. Что «технически лучше»: PS2 или GameCube – это вопрос из серии «что длиннее: яблоко или помидор»? Или, другими словами, вопрос изначально бессмысленный. Яблоки и помидоры обладают разными свойствами, и именно в них, а не в длине и ширине, – природа овощей и фруктов. Отвлекаясь от сельскохозяйственной аналогии, скажем, что центральный процессор PS2 работает на 294 МГц, у GameCube – на 485 МГц, видеосистема – на 147 МГц у PS2 и на 162 МГц у GameCube. Но это всего лишь обзорные цифры, которые неточно отражают быстродействие в реальных приложениях. А единого теста, который мог бы определить, какая приставка быстрее, и на сколько процентов, не существует.

Я слышал, в конце года выйдет Dynasty Warriors Online. Это правда?
Да, правда. Более того, игра уже находится в активном бета-тестировании в Японии. Финальный вариант названия – Dynasty Warriors BB (сокращение от Dynasty Warriors Broadband). Официальный релиз последует ближе к концу года, официальный сайт – http://www.musou-bb.jp. Об англоязычном издании игры сейчас ничего не известно.

Можно ли будет установить DirectX 10 на Windows XP, или придется ради новых игр покупать Windows Vista?
Нет, DirectX 10 принципиально несовместим со всеми операционными системами кроме Windows Vista. Дело в том, что в DirectX 10 разработчики отказались от многих старых технологий в пользу совершенно иных, более быстрых и современных, но недоступных в других операционных системах. Впрочем, это не означает, что ради новых игр придется покупать Windows Vista. В ближайшие пару лет 95% компьютерных игр сохранит обратную совместимость с Windows XP и DirectX 9.

Известна ли точная дата выхода в Европе игры God of War 2?
В официальных документах от издателя значится январь 2007 года. Что любопытно, в США игра должна выйти позже, только в феврале.

Будут ли портировать Black с PS2 на PC?
По всей видимости, нет.

Почему вы написали, что Assassin's Creed не выйдет на Xbox 360? И не надо унижать Xbox 360!
Дело в том, что Ubisoft сначала объявила игру только для PlayStation 3, а мы, как говорится, «за что купили, за то и продаем». Лишь через четыре месяца после первого анонса игры компания официально подтвердила существование версии для Xbox 360, и сейчас Assassin's Creed разрабатывается одновременно для PS3 и Xbox 360.

Как вы думаете, когда PlayStation 2 отбросит копыта, а PlayStation 3 начнет рулить в России?
Мы вспоминаем цену PS3 и думаем, что не раньше, чем лет этак через пять.

Жизнь хороша! Особенно после того, как вовремя купишь «Страну Игр». Но что делать, если 17 номер (который за сентябрь) я приобрел у нас, в, казалось бы, третьем по величине городе России, Новосибирске, только 26 числа? Вы как-нибудь боретесь с этой проблемой? Нельзя ли для отдаленных регионов высылать тираж пораньше?
Увы, мы не отправляем журналы самостоятельно. Но обязательно постараемся повлиять на распространителей.

ЭКСКУРСИЯ ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ

Любишь игры?
Хочешь **своими глазами увидеть**, как **создаются мировые хиты**?
Тогда ты открыл правильный журнал на правильной странице!
«Страна Игр» и компания Electronic Arts представляют **крупнейший в истории России конкурс для геймеров**!

EA

СТРАНА ИГР

Десять победителей отборочных этапов отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал конкурса**. Победитель получит **уникальный приз – бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts**!

Это **событие**, которое бывает раз в жизни.
Это **поездка**, которой ты удивишь всех своих друзей.
Это **воспоминания**, которые останутся с тобой навсегда.

НЕ УПУСТИ СВОЙ ШАНС!

Другим участникам финальной игры достанутся **ценные призы**:

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

Отборочный тур конкурса состоит из трех этапов. Вопросы первого этапа ты увидишь в следующем номере журнала. Задания второго и третьего этапов появятся на страницах №24’2006 и №2’2007. Впрочем, если ты случайно пропустишь один из этих номеров, то всегда можешь продолжить участие в конкурсе через наш сайт: **www.gameland.ru/EA**.

* Точный маршрут поездки будет объявлен дополнительно.

СТУДИЯМ РАЗРАБОТЧИКОВ

ПРИЗ, который можешь выиграть ты!



Для тех, кто не в курсе...
Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как Need For Speed, Battlefield, The Sims, FIFA, NHL, NBA, Black & White, SimCity и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 15 ноября

Фэнтезийный Warhammer появился раньше, чем его «сорокатысячный» отпрыск, но в деле переноса на PC космодесантники преуспели намного больше, чем легионы Империи. И вот, через восемь лет после выхода Dark Omen, Namco Bandai и Black Hole заканчивают работу над третьей игрой по этой вселенной. Мы посмотрели пресс-версию Mark of Chaos и с уверенностью можем сказать – скоро всех любителей стратегий ждет отличное развлечение.

Warhammer: Mark of Chaos

СПЕЦ

ИСТОРИЯ RTS

Один из самых популярных жанров сильно изменился за прошедшие годы. Как? Мы изучаем в нашей статье.



ОБЗОР

BATTLEFIELD 2142 (PC)

Продолжение лучшего сетевого FPS прошлого года предлагает поучаствовать в битве за судьбу человечества.



ОБЗОР

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE (PC)

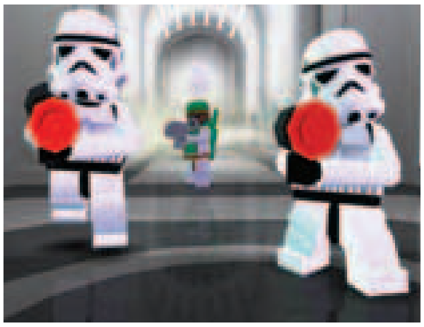
Обзор нового дополнения и история игр по этой вселенной.



ОБЗОР

LEGO STAR WARS II (ВСЕ ПЛАТФОРМЫ)

Пластмассовый Лорд Вейдер и его друзья.



ОБЗОР

CAESAR IV (PC)

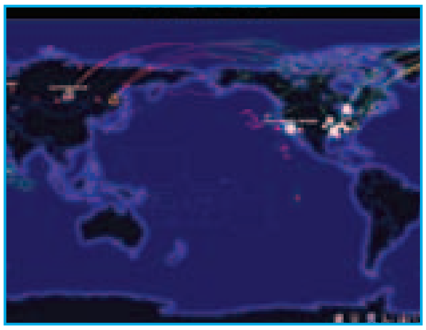
После подражателей на арену выходит истинный наследник.



ОБЗОР

DEFCON (PC)

Мрачная стратегия о холодной войне.



В РАЗРАБОТКЕ

MEDAL OF HONOR: HEROES (PSP)

Вторая мировая на PSP! Высадка в Кармандии!



ОБЗОР

VALKYRIE PROFILE – LENNETH & SILMERIA (PS2+PSP)

Square Enix забыла, где находится Европа. Мы устали ждать!



СПЕЦ

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ CLOVER STUDIO

Что успели создать Ацуси Инаба и его сподвижники?



ОБЗОР

DEAD RISING (XBOX 360)

Алло, полиция? Зомби в торговом центре! Вы слышите?! Зом...



ОБЗОР

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE (PS2)

А также MG1 + MG2, Digital Graphic Novel и многое другое!



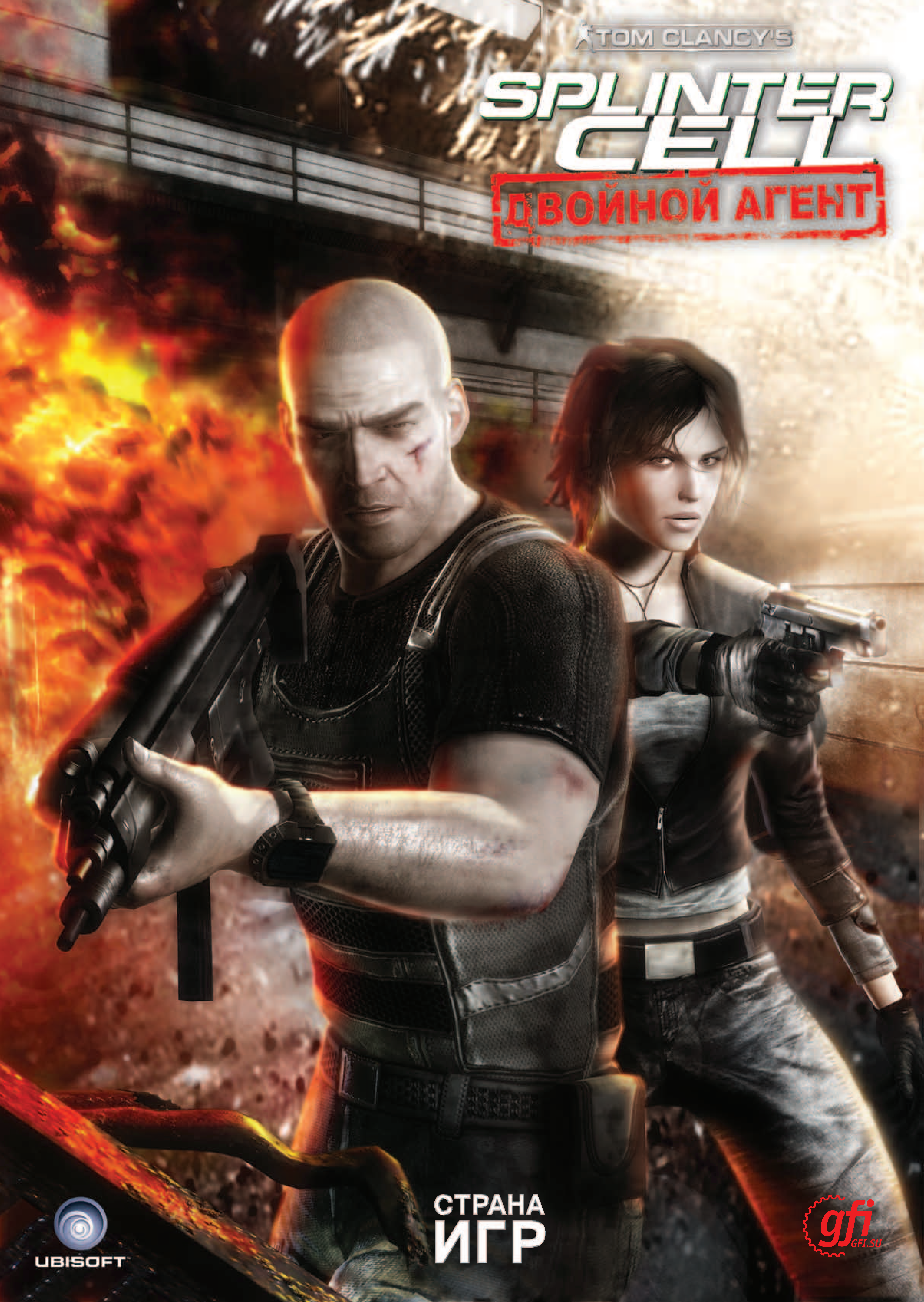
ИНТЕРВЬЮ

FINAL FANTASY III

Беседа с разработчиками римейка игры для Nintendo DS.




FLATRON
LG


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
ДВОЙНОЙ АГЕНТ
UBISOFT
СТРАНА ИГР
gfi
GFI.SU


СТРАНА ИГР
Forgotten Realms
Neverwinter Nights 2
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
www.nwn2.com
Licensed by:
Properties Group
Dungeons & Dragons
OBSIDIAN
Акелла
ATARI

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT | RED STEEL | FIFA 07 | SONIC RIVALS | LUNAR KNIGHTS | PARAWORLD | NEVERWINTER NIGHTS 2 | DISGAEA 2 | GUILD 2

21#222 | НОЯБРЬ | 2006